

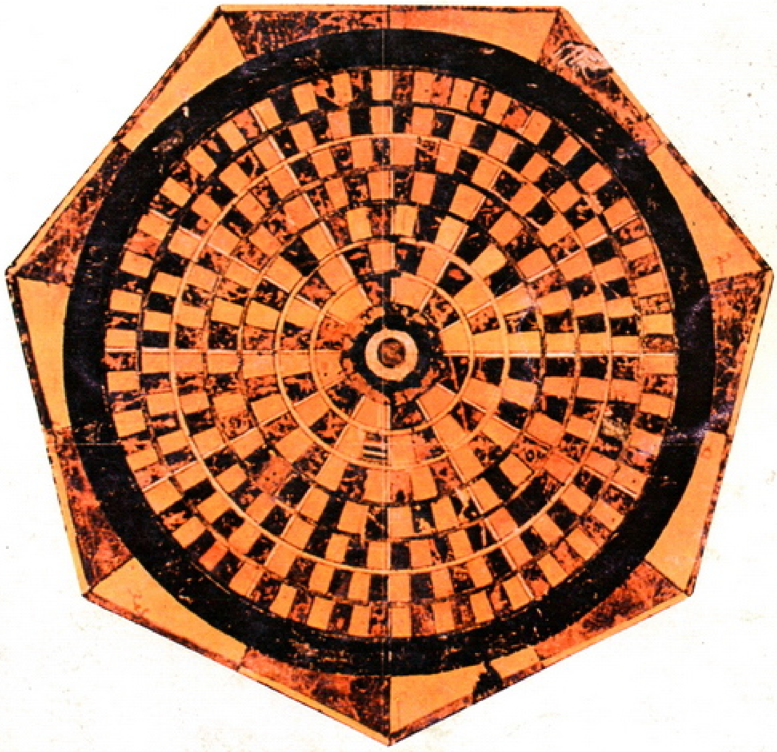
PERGIOCO

Rivista di giochi "intelligenti"

Anno II n. 10 - Ottobre 1981 - L. 2.500

IN REGALO UN BOARDGAME

DIVINAZIONE E GIOCO





SHOGI E MAH JONG

Spedizione in abbonamento postale - Gruppo III/70%

BANK SHOT

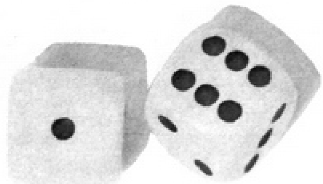
biliardo elettronico



Finalmente anche il biliardo è diventato elettronico. Però le stecche non servono! C'è una freccia luminosa che colpisce le biglie, si possono fare colpi d'angolo, tiri di sponda, tiri tagliati ad effetto, e si può mandare la biglia in buca.
L'apparecchio è provvisto di pulsanti che servono per cambiare direzione e velocità.
A mezzo di effetti sonori e luminosi, il punteggio viene annotato sul display.

Bank shot è una novità Editrice Giochi - Milano

eg



PERGIOCO

Rivista di giochi "intelligenti"

Anno II n. 10 - Ottobre 1981 - L. 2.500

PERGIOCO
Rivista di giochi "intelligenti"

Direzione Amministrazione, Abbonamenti:
Pergioco srl
Via Visconti d'Aragona, 15
20133 - MILANO
Tel. 02/719320
Direttore responsabile:
Giuseppe Meroni
Collaboratori:
Gaetano Anderloni
Marco Annatelli
Roberto Casalini
Maurizio Casati
Franco Di Stefano
Alberto Da Pra
Marco Donadoni
Alex Giordana
Giovanni Maltagliati
Alberto Marcedone
Sergio Masini
Roberto Morassi
Nicola Palladino
Gabriele Paludi
Francesco Pellegrini
Raffaele Rinaldi
Giuseppe Aldo Rossi
Carlo Eugenio Santelia
Aldo Spinelli
Luigi Villa
Marvin Allen Wolfthal
Paolo Zandonella Necca
Fotografie:
Renzo Riccò
Grafica:
Studio Rime
Segreteria di redazione:
Silvana Brusini
Abbonamento annuo: (12 numeri):
L. 25.000
Arretrati:
L. 5.000
Per l'Italia Distribuzione:
SO.DI.P.
"Angelo Patuzzi" s.r.l.
Via Zuretti 25
20125 Milano
Registrazione Tribunale di Milano n. 327 del 5/8/80
Composizione e Stampa:
Grafiche Signorelli
Calvenzano (BG)
Fotoliti:
Fotolito Lorenteggio
Milano
Pubblicità inferiore al 70%

SOMMARIO



DA GIOCARE



Buon anno

Un anno fa, il 6 ottobre, fu presentato al Circolo della Stampa di Milano il primo numero di Pergioco.
Dopo dodici mesi, dopo dodici numeri, è il momento di un rapido bilancio.
Pergioco è giunto in edicola sempre puntuale. Gli abbonati hanno subito invece qualche ritardo, spiacevole tanto per loro quanto per noi. La responsabilità è — lo diciamo in piena coscienza — delle poste. La cosa non ci consola affatto e fin da ora proponiamo una nuova formula di abbonamento.
Sono state pubblicate oltre ottocento pagine, presentate decine di giochi, inseriti passatempi originali ed inediti, promossi campionati e tornei. Si è cercato soprattutto di essere organo di informazione, di riflessione, di intelligente occupazione del tempo libero, nel pieno rispetto delle scelte e delle opinioni di ognuno. È stato perseguito l'obiettivo di sviluppare di pari passo le "pagine bianche" e le "pagine grigie", le inchieste e le gare, la "cultura" e l'informazione: le due facce di una stessa medaglia.
Il Pergioco Club è cresciuto e molto più può espandersi grazie anche alla sensibilità dei commercianti che hanno aderito e continuano ad aderire all'iniziativa.
Le pubblicazioni collaterali alla rivista sono già due: sul Backgammon e — da oggi — sul Go.
Ci sono stati, naturalmente, anche errori. Chiediamo di valutarli con la simpatia di sempre. Per non sbagliare mai — dicono i saggi — bisognerebbe fare nulla. Noi vogliamo continuare a fare.
Pergioco è una rivista economicamente sana nel difficilissimo mondo editoriale italiano. Scrivemmo che il prezzo pagato all'edicola dai suoi 22 mila lettori-acquirenti e dai suoi lettori-abbonati è il prezzo perchè Pergioco viva e cresca. Lo ripetiamo oggi mantenendo il prezzo ancora bloccato. Pergioco non ha sovvenzioni e non gode di favori.
A tutti i nostri lettori (oltre 90 mila, perchè ogni copia è letta in media da almeno quattro persone) va il nostro profondo ringraziamento e il nostro saluto più affettuoso. Li sentiamo vicini a noi con le loro ottocento lettere al mese, con la partecipazione ai tornei, con le telefonate, con le richieste di arretrati "per avere la raccolta completa", con le proteste per i ritardi postali, con le improvvise visite in redazione da parte di chi "passa per Milano".
A tutti voi buon anno.



LA POSTA

AVVISO N° 1

Ai numerosissimi nuovi lettori che chiedono ove possono trovare le regole di giochi che sono normalmente trattati da Pergioco: in questo numero, per voi e per tutti i lettori, compare l'indice analitico di tutto ciò che è stato pubblicato negli scorsi dodici numeri. Potrete quindi facilmente rintracciare l'arretrato che vi interessa per conoscere regole, norme e regolamenti. Gli arretrati richiesti vi saranno spediti per raccomandata.

AVVISO N° 2

Ai lettori soci del Pergioco Club: soprattutto in previsione degli acquisti natalizi segnalateci tempestivamente i negozi affiliati che dovessero rifiutarsi di applicare lo sconto del 10 per cento cui avete diritto.

AVVISO N° 3

Le rubriche di Raffaele Rinaldi (giochi matematici), Maurizio Casati (calcolatrici) e Gaetano Anderloni (computer) riprenderanno regolarmente dal prossimo numero.

Cara Redazione,
solo oggi sono riuscito ad avere fra le mani il vostro indirizzo. Ma non ho ancora visto un numero della rivista per... una semplice ragione: sono in carcere da un bel po' di tempo, ancora in attesa di processo e sono piuttosto lontano dal mio luogo di origine. Cosa chiedo... beh, se vi è possibile farmi arrivare un numero omaggio e farmi conoscere il prezzo d'abbonamento. Spero che non siate cari, perchè le mie condizioni finanziarie non sono allegre (sono dentro per motivi politici e non ho quindi "gruzzoli" da parte).

Benigno Moi

Proposta: qualcuno vuole giocare per corrispondenza con Benigno Moi? Il suo attuale indirizzo è: Carcere San Giorgio; Via San Giorgio 110; 55100 - Lucca.

Cari amici,
che ne direste di organizzare un torneo fra programmi di giochi come Othello, o Dama, o Scacchi, o Filetto?

Riccardo Del Frate, Lucca

Gli appassionati di giochi con il computer cominciano a farsi vivi con sempre maggiore frequenza. Aspettiamo loro opinioni sul suggerimento di Riccardo Del Frate

Caro Pergioco,
il vostro riferimento, sul numero di settembre, a un gioco bellico di quaranta anni fa mi ha fatto venire in mente, più o meno di quell'epoca, un gioco intitolato Guerra Aeronavale di cui apparivano esempi di gioco, problemi e simili sul settimanale Tempo. Ricordo che c'erano diversi tipi di scacchiera e diversi scenari. Qualche lettore può aiutarmi a saperne di più?

Marco Negri, Perugia

Andando a varar
questa gara importante
mi voglio fare
un augurio all'istante,
se la fortuna
darà i suoi frutti
farò un colpo gobbo
in barba di tutti:
tutta la gamma
dei cinque codici
voglio scoprire
in prove dodici!
Certo sarebbe
una bella manna,
ma la fortuna
spesso m'inganna
così finirà
che sarò contento
se chiuderò
con prove cento.
Or se vuoi darmi
le tue risposte
devi scovare
le mie proposte;
lo sforzo richiesto
è sforzo da poco...
Le ho scritte così
soltanto per gioco.

Fabio Giusti, Firenze

Così, con spirito e simpatia, ha inviato i propri "tentativi" di Master Mind il lettore fiorentino. Le sue "proposte"? VARAR, GOBBO, BARBA, GAMMA, MANNA. Un saluto a Giusti e alle centinaia di lettori che si sono iscritti al nostro Torneo. Chi ha scritto chiedendo un Torneo-bis riservato ai ritardatari troverà una sorpresa nelle pagine "da giocare".

Spettabile Redazione,
vi faccio i miei commenti con spirito costruttivo perchè penso che una rivista da 2500 lire per 64 pagine di cui un buon 50 per cento di pubblicità e classifiche possa essere curata con un po' di attenzione in più. A parte il fatto che mi sembra che sia vacante il posto di correttore di bozze, ci sono anche parecchie sviste negli articoli. Spero di rileggervi al più presto in migliori condizioni.

Gianantonio Moretto, Novedrate

Pergioco intende migliorare certamente, e ci sembra che in un anno abbia dato prova di questo sforzo. Lo spazio occupato dalla pubblicità varia però dal 10 al 23 per cento del totale, ed esiste un preciso impegno a mantenere un rapporto sempre inferiore al 25 per cento, accompagnando gli aumenti pubblicitari (che sono anch'essi un segno di vitalità e di autorevolezza di una testata) con aumenti di pagine, l'inserimento di supplementi, l'arricchimento della qualità che, ad esempio, si manifesta in questo numero con la prima "vera" mappa per i giocatori di boardgames e — crediamo per l'utilità di tutti — l'indice analitico degli argomenti trattati in un anno. Queste cose "in più" non sono "buone intenzioni" ma "cose fatte". Ed altre sono naturalmente in programma. Le classifiche poi non ci sembrano — come del resto la informazione pubblicitaria — uno spreco di spazio. Pergioco è fatta anche per giocare insieme. E se si gioca in molte centinaia significa che questo interessa e piace.

A Andrea Peggion di Firenze: gli Origami non sono scomparsi. Anzi. E grazie per i consigli.

A Francesco Pucciarini di Perugia: il fabbricante è ad Hong Kong. Ma parleremo di questi tuoi suggerimenti su Pergioco.

Ad Alessandro Chizzoni e Lucia Maffioli di Brescia: altro che buona volontà. Siete stati bravissimi. Il gioco è all'esame di Santelia.

Pergioco ha in programma per i prossimi mesi l'allestimento di una mostra dedicata ai libri e alle riviste pubblicate sul gioco in Italia e all'estero. Invitiamo tutti i circoli, le associazioni, i club che pubblicano riviste, opuscoli, libri anche con modesta diffusione ad inviarcene una copia saggio ed una scheda illustrativa delle caratteristiche (tiratura, tipo di diffusione, periodicità, anno di fondazione, ecc.). Ringraziamo fin d'ora chi ci aiuterà a tracciare questa mappa dell'editoria specializzata.



Speciale a grande richiesta
La soluzione del cubo di Rubik
II° Edizione di otto pagine

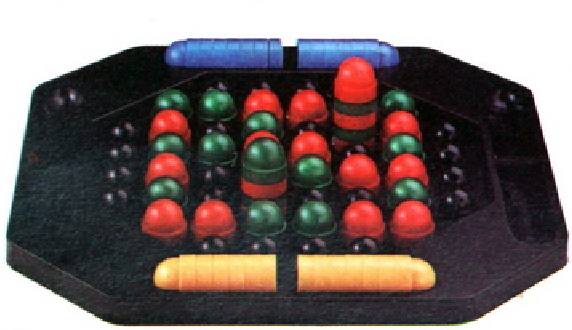
Cronache da quattro campionati:
Risiko, Master Mind,
Scarabeo e Othello
Le partite di Merano
Gli antenati: il Totofamiglia

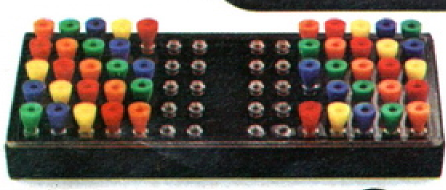
Nel prossimo Pergioco

CUBITE.



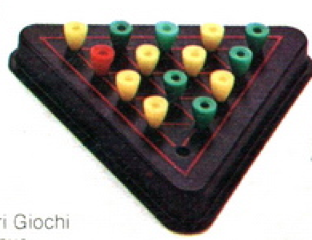
Febbre altamente contagiosa. Colpisce prevalentemente le persone intelligenti con predisposizione al gioco. È benigna. Oltre a quella detta "del Cubo Magico", si conoscono oggi altre forme: cilindrica ("malattia del Genius"), piatta ("morbo del Brain Trainer"), triangolare ("mania dell'I.Q. Test"), esagonale ("febbre del Focus").





Gli Intelligenti.





Un'esclusiva Mondadori Giochi.

mondadori giochi

Alla scoperta del gioco delle Tegole

DA NANCHINO A RAVENNA STORIA E FORTUNA DEL MAH JONG

"È triste davvero il caso di chi mangia e beve abbondantemente per tutto il giorno, senza applicare la mente ad alcuna cosa! Ma non vi è forse il gioco? Ebbene, è preferibile anche il gioco al far nulla!"
(Confucio, *I Colloqui*, 17.22)

"Esportato" in Italia all'inizio del secolo da commercianti cinesi, l'antico gioco orientale ha trovato schiere di appassionati in tutto il ravennate. E ora l'interesse sembra contagiare altre regioni

di Sergio Masini

Il primato della Cina nella storia dei giochi è difficilmente superabile. Quasi certa è l'origine cinese dei giochi con le carte e sicuramente spetta alla Cina l'"invenzione" del domino. Tuttavia il gioco nazionale cinese non è un gioco di carte e neppure il domino: è un insieme di tutti e due, o forse un loro comune antenato. Oggi è abbastanza facile trovarlo. Si chiama *Mah Jong*, è contenuto in scatole di legno e si compone di 144 pedine, la cui forma ricorda vagamente i pezzi di un domino: ma le pedine del mah jong sono bianche con disegni multicolori ed hanno dimensioni diverse (maggiore spessore e minore lunghezza). Le regole, invece, ricordano in qualche modo il ramino o la scala quaranta, ma la tecnica di gioco richiede maggiore abilità e memoria. Si gioca in quattro, ognuno contro gli altri tre, e bisogna realizzare con le proprie pedine quattro combinazioni di tre o quattro pezzi uguali e di tre pezzi in sequenza, più una coppia. Diverse combinazioni e diversi tipi di "chiusura" danno diritto a raddoppi o abbuoni di punteggio, per cui il giocatore più abile non è tanto chi "chiude" più rapidamente, quanto chi riesce a realizzare un maggior punteggio scegliendo i pezzi più adeguati al suo gioco e bloccando il gioco degli avversari.
Il mah jong ha origini quanto mai controverse. Un'antica leggenda lo dice vecchio di venticinque secoli: sarebbe stato inventato da un pescatore per distrarre i suoi marinai, preoccupati e avviliti dal mare in tempesta e dalla cattiva pesca. Questa leggenda è contraddetta dal fatto che sarebbe piuttosto difficile "costruire" un mah jong in alto mare e con mezzi di fortuna; ma soprattutto le origini "popolari" del gioco sono smentite da altre fonti, che lo pongono fra i passatempi della Corte imperiale (secondo alcuni, addirittura riservati ai soli principi). Il mah jong avrebbe tratto origine da un gioco di carte, ed all'inizio sarebbe stato composto da quaranta pezzi, detti *Pai*, parola cinese che significa "tegole": il nome con cui ancora oggi si designano i singoli pezzi del gioco, che effettivamente, in alcune confezioni, hanno una forma abbastanza simile a quella delle tegole di un tetto. Tracce del gioco, in lenta e costante evoluzione, si riscontrano nella letteratura cinese di questo millennio fino al XVII secolo, in cui si ha la notizia di un gioco praticato presso la corte imperiale chiamato *Ma - Ch'iau-P'ai*, provvisto di 108 tegole, ciascuna col ritratto di uno dei briganti di una famosa novella. Da allora e fino al XIX secolo il gioco si arricchì di altre tegole, i "Fiori" e le "Stagioni", il cui possesso dava diritto a maggiori punteggi in caso di vittoria. "Fiori" e "Stagioni", che ancora oggi costituiscono i pezzi più colorati e suggestivi del mah jong, erano una concessione all'estetismo che dominava nella decadente corte degli imperatori manciù, ma nello stesso tempo rendevano il gioco troppo soggetto agli sbalzi della fortuna. Nel giro di due secoli si arrivò ad avere mah jong con più di 160 pezzi. Poi, apparvero i T'ai Ping.
Guidati da un aspirante funzionario bocciato agli esami, Hung Hsiu Chuan, i T'ai Ping furono quanto di più moderno e socialmente avanzato riuscì a produrre la Cina del XIX secolo. Contadini, pastori, boscaioli e pescatori, i T'ai Ping erano ispirati da un nuovo credo religioso, in pratica un cristianesimo protestante misto ad alcuni precetti confuciani e nutrito di profonde istanze sociali. Essi traevano origine dalle società segrete popolari che ancora pochi anni prima avevano contrastato il passo alle truppe inglesi nel corso della vergognosa "guerra dell'oppio", con la quale il colonialismo aveva imposto alla Cina il libero commercio della droga. Tuttavia, i T'ai Ping non erano animati da spirito xenofobo, come sarebbe avvenuto cinquant'anni dopo la rivolta dei Boxers.

Come la loro stessa religione dimostra, essi volevano trarre dall'Occidente il meglio quanto a teorie e proposte sociali; e non è un caso che sin dal principio della loro rivolta abbiano attratto l'attenzione benevola di Marx ed Engels, ed invogliato diversi generosi avventurieri europei ed americani ad accorrere sotto le loro bandiere.

Iniziata nel 1851, la rivolta si estese a gran parte della Cina fino a controllarne più della metà, dotandosi di una struttura amministrativa, avviando un vasto piano di riforme sociali (terra ai contadini, ripartizione dei tributi, parità di diritti per le donne) e stabilendo la propria capitale nell'antica Nanchino.

Qui Hung Hsiu Chuan, proclamato "Principe celeste", oltre alle cure del governo si dedicò anche alla riforma del mah jong. Intendeva, probabilmente, farne una specie di gioco simbolico ed anche propagandistico del suo regno: è certo che vi trasfuse gran parte dell'esoterismo del movimento T'ai Ping. Ignoriamo quanto profonde siano state le trasformazioni apportate al gioco in quel periodo; ma certe coincidenze fanno riflettere. Ancora oggi, infatti, nelle fasi d'avvio della partita si costruisce con le "tegole" una muraglia quadrata: un recinto chiuso che può simboleggiare il mondo o, più semplicemente, il nuovo regno T'ai Ping.

Ciascun lato della muraglia porta il nome di uno dei quattro venti: e i principali collaboratori di Hung Hsiu Chuan erano denominati Principe Orientale (Est), Principe Meridionale (Sud), Principe Occidentale (Ovest) e Principe Settentrionale (Nord). Ancora, le tegole "ordinarie", in numero di 108, che hanno una certa somiglianza con le carte da gioco occidentali, sono divise in tre "semi", a loro volta suddivisi in quattro serie uguali di pezzi numerati da 1 a 9: e i semi potrebbero simboleggiare le tre classi sociali, i "cerchi" la borghesia, i "bambù" i contadini, i "caratteri" gli intellettuali. Se si passa alle tegole "superiori", la simbologia si accentua poichè oltre alle tegole dei quattro venti il gioco dispone anche di tegole che rappresentano draghi rossi, verdi e bianchi, simboli diversi di prosperità e di pace: e non bisogna dimenticare che la veste di cerimonia di Hung Hsiu Chuan era appunto ricamata

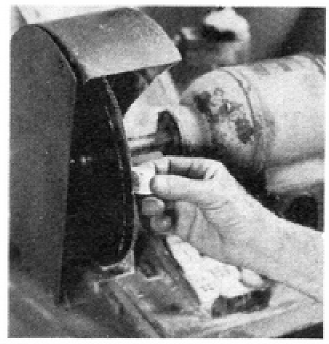


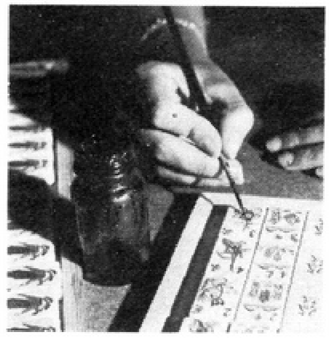
Le pedine del Mah Jong

con figure di draghi. Infine diverse combinazioni del gioco, che danno diritto a raddoppi del punteggio di base, portano denominazioni poetiche come "le tredici lanterne meravigliose", "le quattro benedizioni sulla casa", "la quadrupla felicità domestica" il cui significato simbolico ed esoterico è andato purtroppo perduto. Dopo alterne vicende, il regno T'ai Ping fu distrutto nel 1864 dalle truppe imperiali manciù col determinante appoggio delle potenze coloniali (Francia, Inghilterra, Stati Uniti) che fornirono armi moderne e mercenari. Per sua fortuna, il mah jong non seguì Hung Hsiu Chuan nella sua caduta. Benchè fino al 1912 continuasse a restare un gioco riservato alle classi alte, il mah jong si diffuse, più o meno sotterraneamente, in tutta la Cina, assumendo vari nomi tra cui prevalse appunto quello di mah jong, che secondo alcuni significherebbe in cinese del sud "io vinco" e secondo altri significherebbe "passero amico", derivando tale nome dall'1 del seme di bambù, che è appunto rappresentato da un uccello (un passero o un pavone).

Si data intorno al 1907 la prima esportazione del mah jong: verso il Giappone, ove si sviluppò la prima associazione nazionale di giocatori; ma la grande "fortuna" del gioco ebbe inizio a cavallo della prima guerra mondiale. Portato negli Stati Uniti da alcuni marinai ed in tutto l'Occidente dagli stessi cinesi, che si spostavano alla ricerca di maggiore fortuna, il mah jong fece furore nei salotti "bene" dell'alta società, fu studiato e lodato da scrittori alla moda, e parecchi fecero a gara nel procurarsi le confezioni più pregiate ed antiche (fino al secondo dopoguerra, le tegole erano costruite in avorio e osso, e i cofanetti più belli erano di legno laccato e intarsiato di madreperla). Tuttavia la passione per il gioco si esaurì abbastanza presto. Passò la moda della Cina e l'Europa, tranne pochi accaniti estimatori, si dimenticò del mah jong. Ciò non avvenne, però, in alcune zone d'Italia.

Il mah jong fu portato nel nostro paese da commercianti cinesi che si recarono in diverse città: Trieste, Torino, Genova, Napoli, Ancona, Venezia e in Sicilia. E

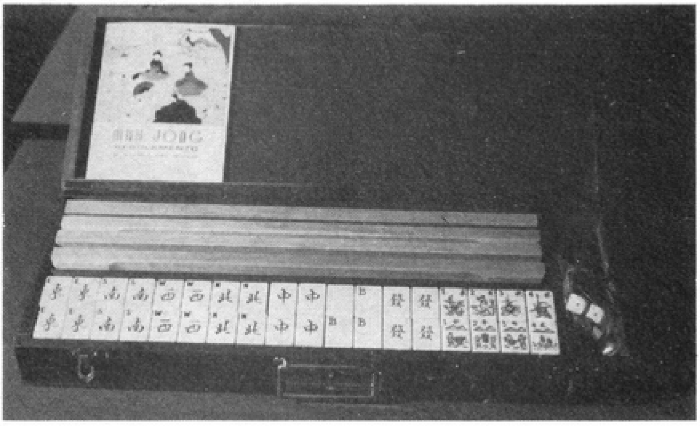


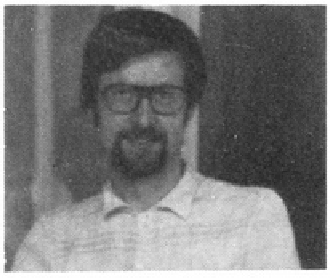


Ravenna. Qui la comunità si stabilì nella zona della basilica di San Vitale e subito trasse la curiosità dei ravennati con quello strano e suggestivo passatempo, a cui gli esotici ospiti si dedicavano agli angoli delle strade. Presto il nuovo gioco si diffuse a livello popolare, in un periodo in cui Ravenna era teatro di lotte politiche feroci, fra repubblicani e socialisti prima, fra democratici uniti e fascisti poi. A differenza di altre città, la vita comunitaria era — ed è tuttora — assai

Gioco popolare in Oriente, in Italia il Mah-Jong è un bene di lusso e paga l'IVA al 35.







A sinistra, alcune fasi della lavorazione delle tegole del Mah-Jong. Sopra, il gioco finito. A destra il signor Lodovico Valvassori, 34 anni, titolare della ditta di Ravenna che, con pochissime altre in Occidente, produce il gioco.

intensa a Ravenna: ciascuna sezione di partito aveva — ed ha — il proprio "circolo" per giocare accanitamente al biliardo, alle carte, alla dama, per bere buon vino, discutere e anche litigare con amici e compagni. E accanto ai circoli politici, anche i caffè funzionavano — e funzionano — come luoghi per ritrovarsi. Così il nuovo gioco, spiegato a pezzi e bocconi dagli stessi cinesi, trovò in Ravenna e in altre città della provincia — Faenza, Lugo, Bagnacavallo — una diffusione di massa del tutto insolita rispetto al resto d'Italia, per non parlare



dell'Europa. Ogni circolo, ogni bar ebbe — e tuttora ha — la propria dotazione di mah jong: e gli artigiani locali si diedero a riprodurre i singoli pezzi che andavano perduti o si rovinavano, consentendo di non spendere cifre troppo elevate per mantenere in perfetta efficienza i primi giochi acquistati; ed il primo che realizzò in Italia un intero gioco di mah jong fu proprio un ravennate, Michele Valvassori.

Abile artigiano, figlio di Ludovico, altro esperto artigiano del legno e costruttore di "mosconi", la tipica imbarcazione usata da bagnini e villeggianti sulle spiagge della Romagna, Michele Valvassori inizò la produzione in proprio del mah jong e di fatto ne consentì la sopravvivenza ben oltre la "curiosità" da salotto. Quando la moda del gioco, che a Ravenna non era mai finita, ritornò in tutto l'Occidente dopo la seconda guerra mondiale, la bottega Valvassori era pronta a sfornare giochi di mah jong (o *magiòn*, come lo chiamano in Romagna), capaci di contrastare validamente il passo ai prodotti delle fabbriche tedesche, americane e giapponesi e soprattutto alla concorrenza di Hong Kong. Unica concessione al moderno, il materiale con cui sono fatti i giochi di oggi: la plastica, ma trattata e lavorata in modo da non dover temere il confronto con i pezzi da antiquariato. Nella bottega artigiana dei Valvassori, condotta oggi dal figlio di Michele, Lodovico, ogni tegola è dipinta a mano e sottoposta a cinque fasi di smerigliatura e otto passaggi di lucidatura. Accanto alla produzione in proprio, Valvassori importa in esclusiva numerosi altri tipi di mah jong, dal più economico (15.000 lire) a giochi in avorio, osso, bambù destinati agli amatori, che possono costare fino a due milioni.

Ma il grosso è pur sempre costituito dai mah jong "made in Ravenna".

Aprire una scatola di mah jong Valvassori è come scoprire la tastiera di un pianoforte. Le tegole sono solide, smaglianti, piacevoli al tatto; urtandosi fra di loro producono un allegro suono di nacchere e fanno ricordare, per citare Giampaolo Dossena, che l'uomo possiede cinque sensi (alcuni giungono ad affermare che le tegole del mah jong ricordano pani di burro o zollette di zucchero...).

Così, grazie alla continuità di una bottega artigiana, Hong Kong e Macao, dove il mah jong si gioca anche nei *casinò*, trovano in Ravenna la loro controparte occidentale, ed un gioco fra i più completi e suggestivi del mondo può continuare ad attrarre nuovi estimatori. Hung Hsiu Chuan forse non immaginava, rielaborandone le regole, quanto avrebbe viaggiato il "suo" mah jong, portando nascosti e in parte ancora indecifrati i simboli di una rivoluzione fallita e gli enigmi di una civiltà millenaria.

Nota per gli aspiranti giocatori: da questo numero di "Pergioco" comincia l'esposizione del regolamento del mah jong, che comprenderà anche suggerimenti sulle migliori tecniche da adoperare nel corso della partita. Chi volesse acquistare un gioco troverà un tipo di mah jong importato dalla Dal Negro di Treviso presso tabaccherie e negozi di articoli da regalo, mentre i mah jong importati o prodotti da Valvassori sono rintracciabili nei negozi del gruppo "Città del Sole" o in altri negozi specializzati, oppure possono essere direttamente ordinati a Tangram, società di vendita per corrispondenza, utilizzando il modulo a pag. 54

Carte e Tavolieri p

GIOCO E D
DAI TAROCCH

Macchine elettroniche
giochi "egiziani"
e carte divinatori
un viaggio nel tempo, nel
Ma anche la mod

di Rober

L'ultima novità del ramo è un set di quattro giochi "divinatori" presentati quest'anno, al Salone del Giocattolo di Milano, dalla Invicta. Il nome dei giochi — Osiride — ammicca insieme al fascino dell'esotico e a quello dell'esoterico.
Al fascino esotico dell'Egitto, con un'abile trovata pubblicitaria, perché a Luxor, tra poco, si disputeranno i campionati mondiali del razionalissimo Master Mind.
Al fascino dell'esoterico perché proprio all'Egitto e alla sua "sapienza" divinatoria ci si rifece, in Francia, quando nel Settecento vennero in voga i tarocchi come strumento di predizione.

Divinazione e giochi in scatola

Benché rimandino a un sapere remoto e accettato, dai cultori di esoterismo, come auctoritas indiscutibile, i quattro giochi della serie Osiride vedono però la luce in Australia ad opera di Beverly Craig ("chiaroveggente di fama mondiale", si legge nella confezione), e prima di approdare qui da noi hanno incontrato un buon successo in Italia e negli Usa. Proprio i paesi da cui, come vedremo, ci torna la moda delle letture delle carte, tarocchi in special modo.

Qual è il meccanismo del set Osiride? Una combinazione di astrologia, cartomanzia e altre tecniche. Alla cartomanzia pura si rifanno "Le carte di Osiride": un normale mazzo di carte, con accluso libretto di guida alla lettura di semi e valori. In cosa questa lettura si differenzi dalla cartomanzia tradizionale, non sapremmo dire.

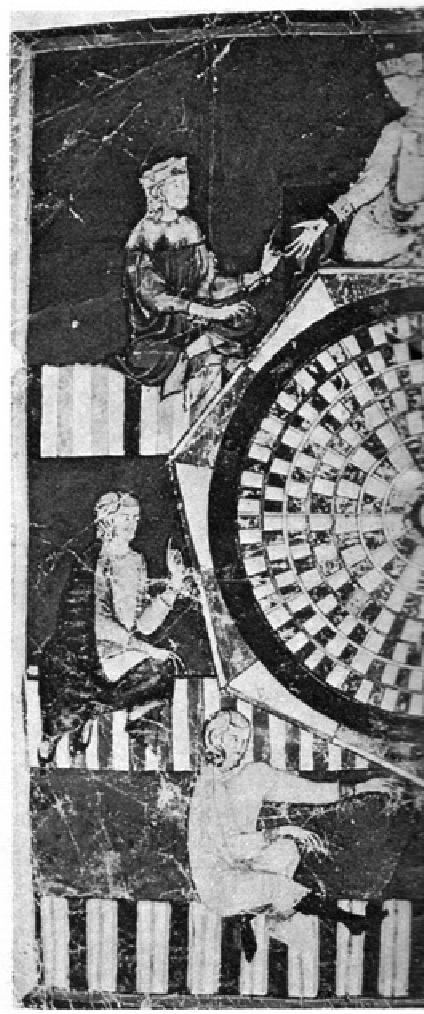
La cartomanzia entra, sia pure in maniera non convenzionale, in altri due giochi: "La tavola di Osiride", dove su un tavoliere vengono disposte (secondo procedimenti particolari) e interpretate delle carte speciali; e "La ruota di Osiride", in cui la cartomanzia si congiunge all'astrologia: carte con simboli astrali, che vanno pescate e rimandano al tavoliere zodiacale.
Ne "I numeri di Osiride" entra infine in scena la magia dei numeri, aspetto oggi poco usato ma tutt'altro che nuovo nella storia della divinazione e della mantica (basti pensare al misticismo numerologico della setta pitagorica, nella Grecia antica, e ad analoghe concezioni che il cristianesimo primitivo e medievale mutuò dall'antichità classica).

Fin qui i giochi del set Osiride. Sulla sua "scientificità" astrologico - divinatoria non sapremmo dire, sia perché profani del ramo, sia e soprattutto perché sanamente scettici. Magari, i cultori della materia troveranno i giochi perfettamente ortodossi, non è questo l'elemento che maggiormente ci interessa: dal nostro punto di vista di osservatori del fenomeno "gioco", Osiride e giochi consimili si accompagnano alle ventate di irrazionalismo degli ultimi anni, ma le mitigano e, in un certo senso, le disinnescano, travestendole sotto le spoglie "non ufficiali" del gioco. Inoltre, i vari giochi in scatola di argomento divinatorio reagiscono alla moda dell'oroscopo, che presuppone una passività del lettore - destinatario delle previsioni, introducendo un elemento di partecipazione alle previsioni stesse (con queste scatole, tutti siamo veggenti, tutti possiamo leggere il futuro).
È una caratteristica nuova e, tutto sommato, ambigua: da un lato, la "serietà" della previsione viene futilizzata, banalizzata trasformandola nella "gratuità" del gioco (non è una cosa seria, in fondo si tratta soltanto di un gioco di società); dall'altro, proprio tale "gratuità" soddisfa e allo stesso tempo mette al riparo da irrisioni chi, in fondo in fondo, nelle previsioni ci crede ma non vuole ammetterlo.
Lo dimostra il fatto che, prima di Osiride, altri giochi hanno cercato di affermarsi sul mercato. A Lugano tempo fa, in un grande negozio di giocattoli, ci è capitato di vedere "Zodiac", macchina elettronica della ditta tedesca Hermann Auge: pronostici dettagliatissimi, due volumi di istruzioni in tedesco, 199 franchi svizzeri di costo. In Italia, l'anno scorso, si vide circolare, importato dall'America, l'"Oroscopo-Computer" della Mattel: un aggeggio elettronico da tavolo, con un tasto per ogni segno dello zodiaco. Ci si inserivano i dati personali e l'ascendente, e la macchina sfornava un oroscopo minuzioso: amore, denaro, carriera, famiglia, amicizie, viaggi, spirito, creatività e compatibilità.
Sempre dall'America, dove pare che queste congiunzioni tra mantica e tecnologia, arcani ed elettronica siano di casa (su un rotocalco si lesse, alcuni anni or sono, che il Comando Strategico delle forze armate USA aveva speso ben due milioni di dollari per un computer IBM in grado di verificare il bioritmo di ufficiali e piloti) è arrivata, distribuita dalla Kosmos, la macchinetta in grado di controllare i bioritmi (vale a dire i flussi periodici che, determinati dai campi magnetici esistenti al momento della nascita di una persona, ne condizionassero ciclicamente le reazioni fisiche, emotive e intellettuali).
Un altro caso emblematico è quello de "I Ching", il libro cinese delle mutazioni risalente a tremila anni or sono, il quale, oltre a fornire una filosofia della vita che influenzò profondamente il pensiero confuciano (il dato fondamentale è costituito dal "mutamento", il tempo è un fattore essenziale nella struttura del mondo e nello sviluppo dell'individuo), insegna all'"uomo superiore", con i suoi simboli e i suoi commenti, ad accettare l'ineluttabile e a vivere in armonia con le circostanze del momento, collaborando con esse e trasformandole in propri alleati.
Una filosofia piuttosto elastica, quella de "I Ching": ciò non toglie che su di esso in America sia stato costruito un mazzo di carte, e che un mazzo simile si trovi anche in Italia (produzione svizzera, 80 carte più 3 monete). Come si vede, le vie della banalizzazione sono infinite...

Astrologia e gioco

Beninteso, l'astrologia era una cosa seria, o meglio lo è stata fino alla rivoluzione copernicana e allo sviluppo della moderna scienza sperimentale.
Nata in Mesopotamia e in

Il gioco dello Zodiaco in una illustrazione del XIII secolo conservato all'Escorial di Madrid



er scoprire il futuro

IVINAZIONE
I AL BIORITMO

e antichi codici miniati,
made in Australia
e di cupa tradizione:
nistero, nella superstizione.
a ha la sua parte

to Casalini

Egitto, essa diventa nella cultura greca un sistema di conoscenza che unisce religione e scienza, stabilendo vincoli tra divinità antropomorfe e corpi celesti. In tal modo, i progressi dell'astronomia diventano più profonda conoscenza della divinità.
Sempre in Grecia si afferma, nel II secolo a.C., l'astrologia genetliaca, che vede nella costituzione fisica e mentale del singolo individuo, e in ogni circostanza della sua esistenza, l'effetto di complesse influenze degli astri: è, di fatto, la nascita dell'oroscopo.



Il sapere astrologico greco viene raccolto dagli Arabi, i quali lo trasmettono all'Europa medievale. Proprio in Persia nasce, probabilmente nel X secolo, e viene praticato dagli Arabi, un gioco astrologico, "Zodiaco", di cui abbiamo conoscenza grazie a un codice miniato fatto compilare tra il 1251 e il 1282 da Alfonso X il Savio, re di Leon e di Castiglia; il "Libro de Juegos". Si tratta di un gioco di grande bellezza, che unisce a una perfetta rappresentazione dello zodiaco — quale lo vede l'astrologia di allora — una forte dose di azzardo e di vivacità ludica.

Lo zodiaco (potete vederlo nell'illustrazione) è concepito come un cerchio diviso in 12 spicchi (le Case) attraverso cui passano, girando ciascuno nella propria orbita (detta Cielo), il Sole, la Luca e i pianeti. Poiché questi ultimi sono sette, il Cielo è diviso in sette cerchi concentrici. Il tutto è racchiuso da un tavoliere di sette lati, attorno al quale prendono posto sette giocatori.

Ciascuno di essi ha un segnalino (Luna, Mercurio, Venere, Sole, Marte, Giove e Saturno) che gira nel proprio cerchio. La Luna va disposta nel primo cerchio a partire dal centro, e gli altri via via nei cerchi successivi, sino a Saturno che occupa il cerchio più esterno.

Ogni cerchio è suddiviso in caselle; in ogni Casa (lo spicchio che corrisponde al segno dello zodiaco) il cerchio che spetta al segnalino è suddiviso in un numero di caselle corrispondente al valore del segnalino: la Luna avrà una casella, Mercurio due, e così via sino a Saturno che avrà sette caselle.
Quando il gioco ha inizio ogni segnalino è nel proprio cerchio, nella prima casella di sinistra della Casa che sta sul suo lato del tavoliere. I segnalini si spostano seguendo il senso antiorario, e le loro mosse dipendono dal lancio del dado (che è una trottolina a sette spicchi, ciascuno dei quali riproduce il simbolo di uno dei pianeta).

Ciascun giocatore può muovere soltanto quando, al lancio della trottolina, appare il suo simbolo, e muove di tante caselle quante il suo simbolo gli consente: la luna solo di una casella, Mercurio solo di due, Venere solo di tre, e così via.

Stabilite le regole di movimento, introduciamo l'elemento azzardo: a inizio partita ogni giocatore riceve 7 gettoni del valore di 12 punti ciascuno. Ovviamente, sta ai giocatori fissare l'equivalente in denaro di ogni punto. La partita ha termine quando uno dei giocatori ha vinto tutti i gettoni, oppure a un limite di tempo prefissato.

A seconda della posizione in cui un segnalino si viene a trovare rispetto agli altri, si realizzano vincite o perdite di punti. È ovvio che, in base a tali "rapporti astrali", un giocatore può nel medesimo tempo perdere rispetto a uno o più giocatori, e vincere rispetto ad un altro / altri. I conti vanno regolati alla fine di ogni mossa. E i casi che si possono verificare sono:

a) congiunzione. Accade quando due segnalini si trovano nella stessa casa. Chi vi accede perde 12 punti a vantaggio di chi già vi si trovava;

b) sestile. Accade se due segnalini vengono a trovarsi a un intervallo di una Casa. Chi arriva riceve 12 punti da chi era già nella Casa situata oltre l'intervallo;

c) quadratura. Qui le distanze tra una Casa e l'altra devono essere due. Chi arriva paga 36 punti a chi già si trovava nella Casa situata oltre i due intervalli;

d) trigono. È l'intervallo di tre case tra un segnalino e l'altro. Chi arriva nella casa che fa trigono riceve 36 punti da chi sta al di là delle tre Case d'intervallo;

e) opposizione. È un intervallo di cinque Case tra i due segnalini. Chi arriva nella Casa che fa opposizione paga 72 punti a chi sta nella Casa oltre i cinque intervalli.

Come si vede, "Zodiaco" alla patina astrologica neanche troppo schematica univa un concretissimo senso del gioco.

Dopo questa, più che rara, unica parentesi ludica, l'astrologia prosegue la sua strada: con l'Umanesimo conosce nuova popolarità presso gli studiosi, e non accenna a decadere neppure dopo la Riforma (si sa che Melantone, Keplero e Tycho Brahe si occupavano attivamente di astrologia).

Poi, con Copernico, la concezione geocentrica del mondo viene distrutta e l'astrologia perde il prestigio scientifico per trasformarsi in esoterismo o in superstizione.

Per ritrovare giochi che all'astrologia si ispirino bisogna arrivare ai giorni nostri: dove, come si vede, non ci si trova di fronte a giochi con regole del tipo di "Zodiaco" ma (come del resto accade anche per la cartomanzia) a un mimare, a un riprodurre l'attività, un tempo sapienziale, del veggente. Questa teatralizzazione della divinazione diventa, perdendo ogni consapevolezza teorica, ogni motivazione concettuale profonda, gioco.

Quanto poi a presenze di componenti rituali nei giochi, se ne rintracciano senz'altro: il gioco egizio "Il serpente arrotolato" (2868-2613 a.C.) pare venisse usato per trarne pronostici, come pure il gioco malgascio del "Fanorona".

Negli enigmi antichi si trovano motivi sapienziali che è possibile rintracciare anche nelle profezie degli oracoli, le quali, con il loro linguaggio ambiguo e oscuro, hanno più d'un punto in contatto con il linguaggio dell'astrologia: chi non ricorda il celebre "ibis rebidis non morieris in bello" che, a seconda che la virgola fosse posta prima o dopo il "non", acquistava significati diametralmente opposti? Non fa venire forse alla mente il linguaggio delle predizioni, talmente generiche e cifrate che non possono non avverarsi?

Ma è un discorso che ci porterebbe lontano e, benché

tali tracce di rapporti rito-gioco esistano, sono troppo deboli e troppo scarsamente documentabili per condurre a una teoria di filiazione del gioco da parte della divinazione, del rito, della religione.

I tarocchi

Tale discorso, invece, è stato insistentemente fatto e a proposito dei tarocchi, e a proposito dei giochi di carte in genere

Le confusioni (e le mitologie), d'altronde, sono state facilitate dalla scarsa conoscenza che si ha delle origini delle carte.

Alcuni le fanno nascere in Cina, attorno al 1120 d.C., dove comparirebbero per allietare le concubine dell'imperatore Suen-Ho.

Altri (è il caso dell'inglese W.A. Chatto) ritengono che esse abbiano origine in India, e che vengano introdotte in Europa da Goffredo di Buglione assieme agli scacchi. Vi è da dire, comunque, che, con i loro mazzi rotondi, le carte cinesi e indiane sono assai differenti dalle nostre.

Simile parrebbe, invece, un gioco arabo del secolo XIII, il "muluk-wa-nuwwab", di cui un mazzo di carte è conservato al museo Topkapi di Istanbul. Le carte sono 47 (e forse in orgine erano 56) e appaiono già divise in quattro semi: denari, spade, bastoni e coppe. Le carte, quindi, è probabile che giungano a noi attraverso gli arabi: ne parla una cronaca di Viterbo del 1480, che fa risalire l'arrivo delle carte ("i naibi", dall'arabo "naib", governatore) "dalla Saracinia" al 1378. Del '400 sono i più antichi mazzi di carte a noi tramandati, del '300 le più antiche fonti letterarie e iconografiche.

Secondo alcuni gli arabi introducono in Europa, coi loro mazzi di carte, anche i trionfi o grandi arcani dei tarocchi; per altri (il tarocco classico, quello piemontese, consta di 56 carte dette arcani minori, a semi italiani, e di 22 arcani maggiori o trionfi) le 22 carte dei trionfi appartengono a un gioco educativo - divinatorio dell'Italia del nord (tarocco di Venezia e tarocco della Lombardia) e vengono aggiunte in seguito al mazzo "arabo".

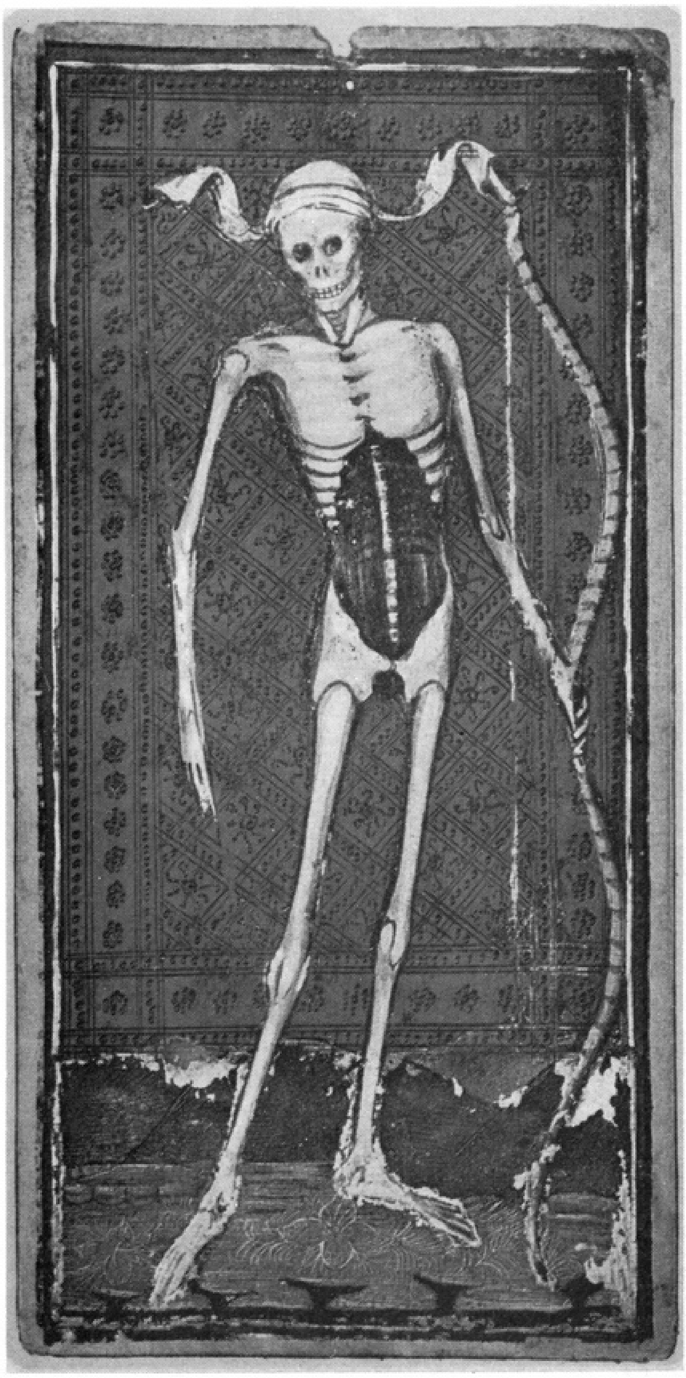
Sono tutte ipotesi, anche se la seconda pare decisamente più sensata, non fosse altro che per il fatto che grafica e simbologia (il Papa, l'Eremita, la Papessa, la Temperanza, il Diavolo, l'Angelo) sono in maniera abbastanza evidente di ispirazione cattolica.

Comunque, pare che già dal XV secoli i tarocchi siano distinti dai mazzi di carte normali.

La moda di farci la divinazione, coi tarocchi (e con le carte in genere) scoppia nella Francia del '700, più esattamente nel 1781 quando un certo A. Court de Gébelin, nell'opera "Il mondo primitivo analizzato e confrontato col mondo moderno", si ricollega a una teoria avanzata nel '500 da Guillaume Postel, e sostiene che i Tarocchi altro non sarebbero che la trasformazione del leggendario "Libro di Thoth", un'opera sapienziale egizia sfuggita miracolosamente all'incendio della biblioteca di Alessandria.

Tale opera, composta di 78 tavole di oro purissimo, avrebbe contenuto tutto lo scibile passato e futuro e sarebbe stata diffusa attraverso l'Europa dagli zingari.

Poste tali premesse teoriche, non c'è da meravigliarsi che sette anni dopo un parrucchiere parigino, Alliette, intuendo l'affare, disegni i "tarocchi di Etteilla" con i geroglifici contenuti, a



suo dire, nel "Libro di Thoth". È fatta: la mania della lettura del futuro attraverso i tarocchi ha inizio e oggi, dall'America, tale moda ritorna più vigorosa e invadente che mai.

Ovviamente, la simbologia degli arcani maggiori suggerisce moltissime chiavi di lettura. Proviamo a citare solo i significati divinatori della carta del Papa (da: Kaplan, I tarocchi, Oscar Mondadori): "Rigualismo. Cerimonie. Clemenza. Umiltà. Gentilezza. Bontà. Perdono. Ispirazione. Alleanza. Compassione. Servitù. Inattività. Mancanza di convinzione. Timidezza. Riserbo. Ossequio delle proprie idee. Persona a cui si ricorre. Conformismo. Capo spirituale religioso. Possibile incapacità di adattamento a circostanze o situazioni nuove. Tendenza a rimanere legato a idee vecchie e principi superati. Profondo senso della storicità e senso della tradizione."

C'è n'è per tutti i gusti. Ma le carte hanno anche il "significato opposto". Nel caso del Papa: "Gentilezza eccessiva. Stolto uso della generosità. Suscettibilità. Impotenza. Vulnerabilità. Fragilità. Anticonformismo. Rinuncia. Anarchia."

Spetta a questo punto all'indovino scegliere l'interpretazione da dare alle carte, e nella lettura egli può adoperare svariati metodi (il Kaplan ne indica sei: metodo delle dieci carte, metodo delle sette carte, metodo del nome, metodo del ferro di cavallo, metodo reale, metodo della settima carta, metodo zingaresco).

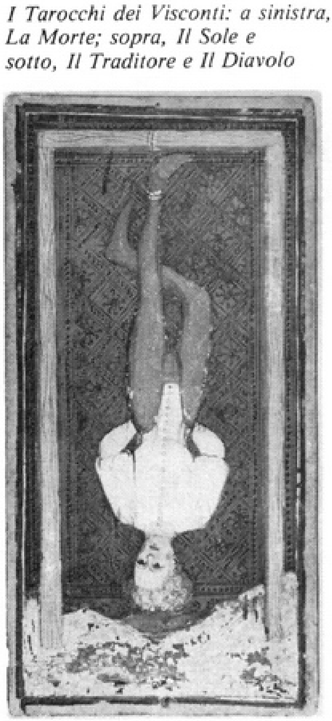
Comunque, ci pare, tutto ciò ha assai poco in comune con il gioco, se non appunto la teatralità, la spettacolarità della lettura assunta di per sé come gioco, e l'uso di un mazzo di carte (il che avviene anche per le altre carte da divinazione, tipo Sibilla, Corti d'Amore, La Suprema Arte Egizia, eccetera, e con i solitari a scopo divinatorio).

Ci pare un po' poco, una sorta di terra di nessuno che non si sa con precisione se attribuire al gioco o al non-gioco.

Per conto nostro, sottoscriviamo l'affermazione, molto sensata, di Giampaolo Dossena: "i tarocchi servono per giocare ai tarocchi".



I Tarocchi dei Visconti: a sinistra, La Morte; sopra, Il Sole e sotto, Il Traditore e Il Diavolo



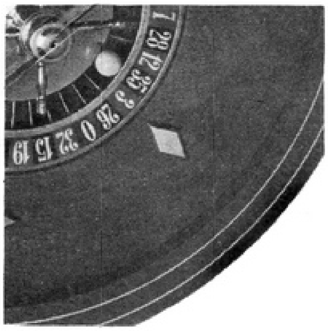


Uomo e

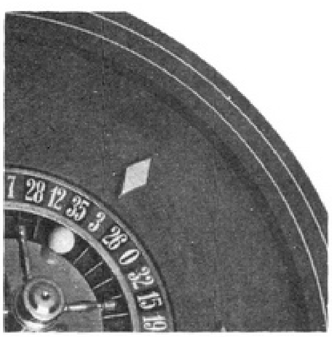
LA L
DEI GRAN

Come "investigare" sugli eventi
casuali non sono. Ad esemp

di Gabrie

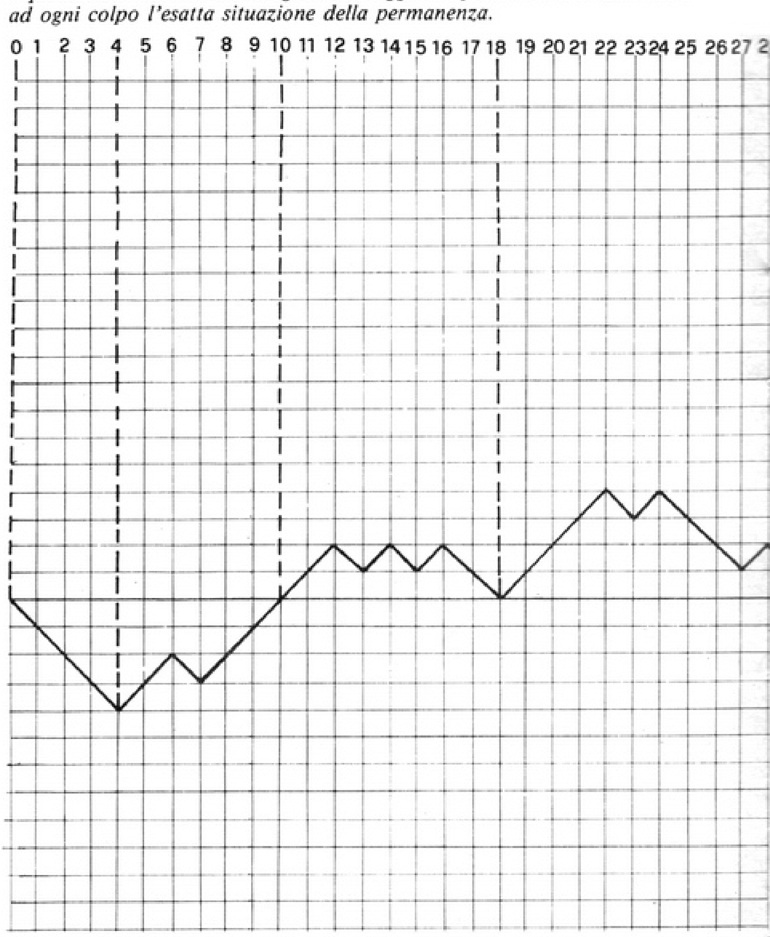


Fin dai tempi più remoti il *caso* ha rappresentato per l'uomo un'entità misteriosa ed indecifrabile, molto temuta, ed egli ha cercato di esorcizzarla con varie pratiche esoteriche nella speranza di poterne interpretare l'intima essenza e quindi volgerla a proprio vantaggio.
Questo approccio con il *caso*, costituito essenzialmente da elementi istintivi ed irrazionali, ha contribuito a tenere il *caso* per lungo tempo lontano da ogni movimento propriamente scientifico ed ha quindi ritardato notevolmente ogni investigazione fatta con animo scevro da ogni pregiudizio e con puro spirito di obiettività scientifica.
In effetti, ancor oggi quando si parla di *caso*, si stenta a collegare tale entità a fenomeni che possano costituire un campo di investigazione fertile per lo scienziato e si è più portati ad attribuire al termine *caso* un significato di fenomeno assolutamente imprevedibile e quindi non inquadrabile in leggi o fenomenologie che, per assumere un reale carattere scientifico, hanno bisogno di essere sperimentalmente verificate con ripetitività prima di attribuir loro un reale valore di validità universale.
Ma, nel corso degli ultimi duecentocinquanta anni, per merito delle intuizioni di scienziati illuminati e scevri da pregiudizi paralizzanti, anche il *caso* ha potuto essere investigato con metodo e rigore scientifico e, avendo via via perso il suo carattere di entità imperscrutabile, si è andata sempre più rivelando come la "*somma della nostra ignoranza*", secondo la famosissima definizione di *Joseph Bertrand*. Quindi, come una struttura difficile da decifrare e da penetrare, ma che presenta comunque aspetti che è possibile codificare e ricondurre a formule matematiche valide in assoluto.



È al grande *Blaise Pascal* (1623-1662) che si deve attribuire l'elaborazione dei fondamentali principi del calcolo delle probabilità, che è la scienza che investiga i fenomeni del *caso*, ed è interessante notare che furono proprio alcune osservazioni relative ad alcuni giochi d'azzardo a permettere la nascita della nuova scienza e, conseguentemente, l'affrancamento di tali investigazioni dal limbo delle pratiche esoteriche nel quale i fenomeni del *caso* si trovavano relegati.
Bisogna tuttavia arrivare al 1713 per poter finalmente disporre di un'opera organica e completa sui fenomeni del *caso*.
In effetti, solo con il trattato *Ars conjectandi*, opera postuma dello scienziato *Jacques Bernoulli*, si ha la prima formulazione della *legge dei grandi numeri*, che è la più importante legge che governa tutti gli eventi casuali. Tale legge viene anche indicata con il nome di *teorema di Bernoulli* oppure *legge empirica del caso* e può essere enunciata in questi termini: *È molto improbabile che, se si effettua un numero sufficientemente ampio di esperimenti, la frequenza di un evento si discosti sensibilmente dalla sua probabilità di verificarsi.*
Così, ad esempio, se si prende in esame un insieme di 1.000.000 di numeri sortiti consecutivamente ad una roulette, vi si troveranno circa 500.000 numeri di colore rosso e 500.000 numeri di colore nero. Difficilmente si troverà un risultato che si discosterà sensibilmente da tali valori che riflettono la media teorica di frequenza sul milione di numeri considerati.
Per poter osservare una differenza di 2.000 numeri a vantaggio dell'una o dell'altra possibilità (quindi: 501.000 numeri di un colore e 499.000 del colore opposto) bisognerebbe esaminare almeno 5 campioni di 1.000.000 di numeri ciascuno; per poter osservare una differenza di 4.000 colpi bisognerebbe osservare ben 5.000 campioni di 1.000.000 di numeri ciascuno, ed addirittura 500.000 campioni di 1.000.000 di numeri ciascuno per poter osservare una differenza di più di 6.000 colpi.
L'equilibrio, sia pure relativo, è dunque la regola che governa le grandi masse di eventi casuali, ma, per raggiungerlo, succede che l'uno o l'altro degli eventi equiprobabili che dovranno realizzarlo prende un vantaggio che può anche perdurare notevolmente nel tempo. Questo vantaggio, che costituisce una continua deviazione dall'equilibrio, viene indicato con il termine *scarto*.
Se consideriamo 10.000 colpi di roulette, dovremmo avere

Questo grafico dà un'immediata percezione visiva dell'evoluzione dello scarto tra rosso e nero in una permanenza di 56 colpi di roulette. Partendo dalla linea di equilibrio, si segnano in diagonale verso il basso i colpi di rosso e verso l'alto i colpi di nero. I numeri in alto che indicano i colpi e quelli a destra che indicano gli scarti raggiunti, permettono di conoscere ad ogni colpo l'esatta situazione della permanenza.



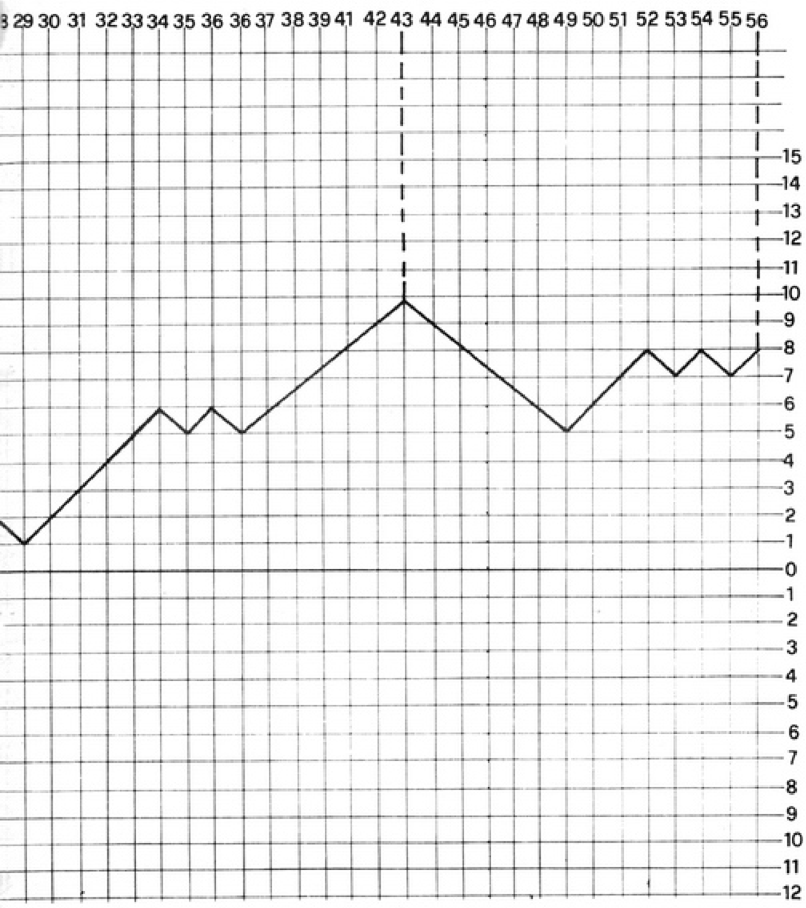
EGGE DI NUMERI

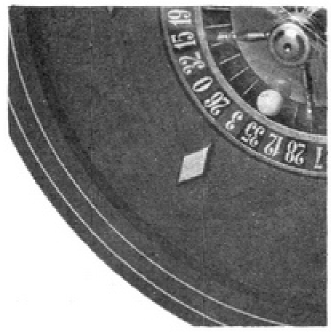
casuali e scoprire infine che tanto
o, se giochiamo alla roulette...

le Paludi

5.000 neri e 5.000 rossi; se avremo invece 4.900 neri e 5.100 rossi si sarà manifestato uno scarto di 200 punti a favore del rosso.
L'entità dello scarto medio è in stretta relazione con il numero degli eventi totali che si prendono in esame e si calcola approssimativamente estraendo la radice quadrata del numero degli eventi stessi considerati.
Così, su 100 colpi di roulette, lo scarto medio sarà:$\sqrt{100} = 10$; su 900 numeri lo scarto medio sarà:$\sqrt{900} = 30$ e così via.
Con il procedimento inverso, è possibile calcolare in quanti colpi si può formare approssimativamente un certo scarto.
Ad esempio, uno scarto di 12 punti si formerà approssimativamente in $12 \times 12 = 144$ colpi. Ciò non significa che in 144 colpi non ci sarà mai uno scarto superiore a 12 punti, ma significa che in numerosi tranci di 144 colpi si troverà molto più spesso uno scarto vicino a 12 che non un qualsiasi altro scarto.
La probabilità di poter osservare uno scarto che sia il *doppio* di quello medio è 1.000 volte più piccola (cioè: 1/10.000), mentre la probabilità di poter vedere uno scarto *triplo* è addirittura 100.000.0000 di volte più piccola (cioè: 1/1.000.000.000).
Così, giocando 100 colpi di roulette sul rosso e nero e ripetendo 10 volte tale esperienza, si troverà in media: 10 volte su 10 uno scarto 10, o 5 volte su 10 uno scarto di almeno 10 in favore di rosso e 5 volte su 10 uno scarto 10 in favore del nero. Nello stesso tempo, si incontrerà una volta su 10 uno scarto di almeno 20 in favore del rosso ed una volta su 10 uno scarto di almeno 20 in favore del nero.
Però, bisognerà giocare 10.000 partite di 100 colpi ciascuna per incontrare una volta uno scarto di 40 su 100 in favore del rosso ed una volta uno scarto di 40 su 100 in favore del nero.
E bisognerebbe giocare un miliardo di volte 100 colpi per trovare una volta uno scarto qualunque superiore a 60 in 100 colpi in favore del rosso ed una volta lo scarto contrario.
In altre parole, uno scarto di 2 volte, 3 volte ecc. più grande in un numero di colpi dati non sarà 2 volte, 3 volte ecc. meno probabile, bensì 1.000 volte, 100.000.000 di volte ecc. meno probabile.
Anche gli scarti sono quindi perfettamente valutabili e sono soggetti a precise leggi matematiche. Uno scarto pari a 5 volte il valore della radice quadrata del totale degli eventi presi in esame è normalmente considerato un limite massimo non solo invalicabile, ma ben difficilmente raggiungibile in pratica, pur essendo teoricamente possibile uno scarto superiore (ma, un evento che abbia un'infima probabilità di verificarsi si può considerare con sufficiente tranquillità come un evento che non abbia alcuna pratica possibilità di verificarsi).
Va infine notato che in termini di percentuale, lo scarto relativo diminuisce con l'aumento del numero dei fenomeni presi in esame.
Nella tabella che segue, sarà facile notare che, mentre il valore dello scarto massimo (pari a 5 volte il valore della radice quadrata dei colpi) aumenta con l'aumento del numero dei colpi, la percentuale di tale scarto diminuisce sensibilmente.

Nel corso dei 56 colpi considerati, l'equilibrio è stato raggiunto due volte, al colpo n. 10 ed al colpo n. 18, mentre il massimo scarto si è avuto al colpo n. 43, con 11 punti a favore del nero. Il massimo scarto a favore del rosso è stato di 4 punti e si è verificato al colpo n. 4.
Al termine dei 56 colpi considerati, esiste uno scarto di 8 punti a favore del nero.



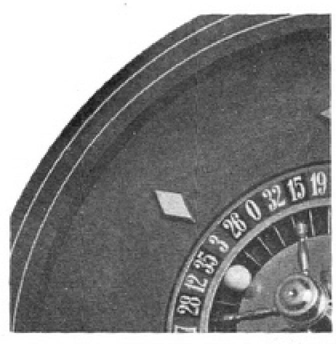


Colpi	Scarto massimo	Percentuale
100	50	50
225	75	33,33
400	100	25
900	150	16,66
1.600	200	12,50
2.500	250	10
3.600	300	8,33
4.900	350	7,14
6.400	400	6,25
10.000	500	5
14.400	600	4,1
40.000	1.000	2,5
160.000	2.000	1,25
1.000.000	5.000	0,5

Nei prossimi articoli, esamineremo altre interessanti implicazioni derivanti dalla legge dei grandi numeri.

Bibliografia

1) Billedivoire: *Jouer et gagner - Ed. Argo, Paris, 1929.*
2) J.L. Boursin: *Les structures du hasard - Ed. du Seuil, 1966.*
3) L. Della Moglie: *Il libro completo dei giochi da Casinò - Ed. Mursia, Milano, 1969.*
4) W. Carson: *I sistemi per vincere alla roulette - Silver Press, Genova, 1980.*



Completa la tua raccolta. Ordina gli arretrati prima che si esauriscano a Pergioco, inviando 5000 lire (anche in franco-bolli) per ogni numero. Ti saranno inviati subito per raccomandata.



☐ **Ottobre 1980 -**
- Il dilettevole Giuoco dell'Oca
- Tognoli: la lippa e le carte
- Carta e matita per chi bigia
- L'Esercito italiano nel 1940



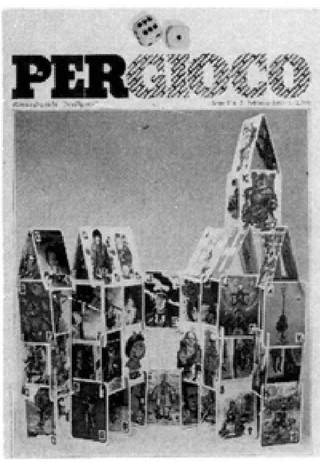
☐ **Novembre 1980**
- Gli scacchi a Marostica
- Andrea Palladio illustratore di wargame
- Il Chaturanga
- Rinascere: un gioco tibetano



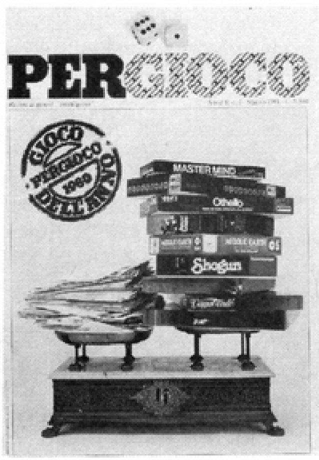
☐ **Dicembre 1980**
- Tombola & C.
- Il bridge
- Viaggio nel mondo del Fantasy (1)
- Go: un inedito di Kawabata



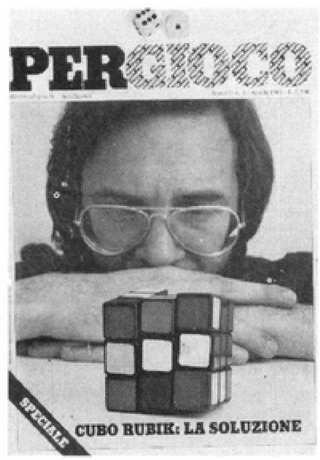
☐ **Gennaio 1981**
- Varsavia: carta e matita per un conflitto in Polonia
- Viaggio nel mondo del Fantasy (2)
- Main Congkak, gioco malese



☐ **Febbraio 1981**
- Giocare a Carnevale
- Polonia '81: mappa, pedine e regole per un boardgame
- Neutron, gioiello inglese



☐ **Marzo 1981**
- Inserto speciale dedicato ai Puzzles
- Il Quadrangolo
- Il Gioco dell'Astronomia
- Gioco e Azzardo/1: la Roulette



☐ **Aprile 1981 -**
- Cubo Rubik: la soluzione (1)
- I rebus e gli indovinelli di Leonardo da Vinci
- Seega e Senat: i giochi del Faraone
- Cerchi i Cerchi



☐ **Maggio 1981 —**
- Cubo Rubik: la soluzione (2)
- Il tesoro di Masquerade
- Il gioco dei Referendum: mappa, pedine e regole
- Sua maestà il Tangram



☐ **Giugno 1981**
- Inserto speciale sugli elettronici
- Le regole ufficiali del Backgammon
- I rompicapo dell'estate
- Lirica e gioco



☐ **Luglio 1981**
- P2: il gioco della Massoneria. Mappa, pedine e regole
- Giovanni dalle Bande nere: un boardgame in regalo
- Le parole di Zoroastro



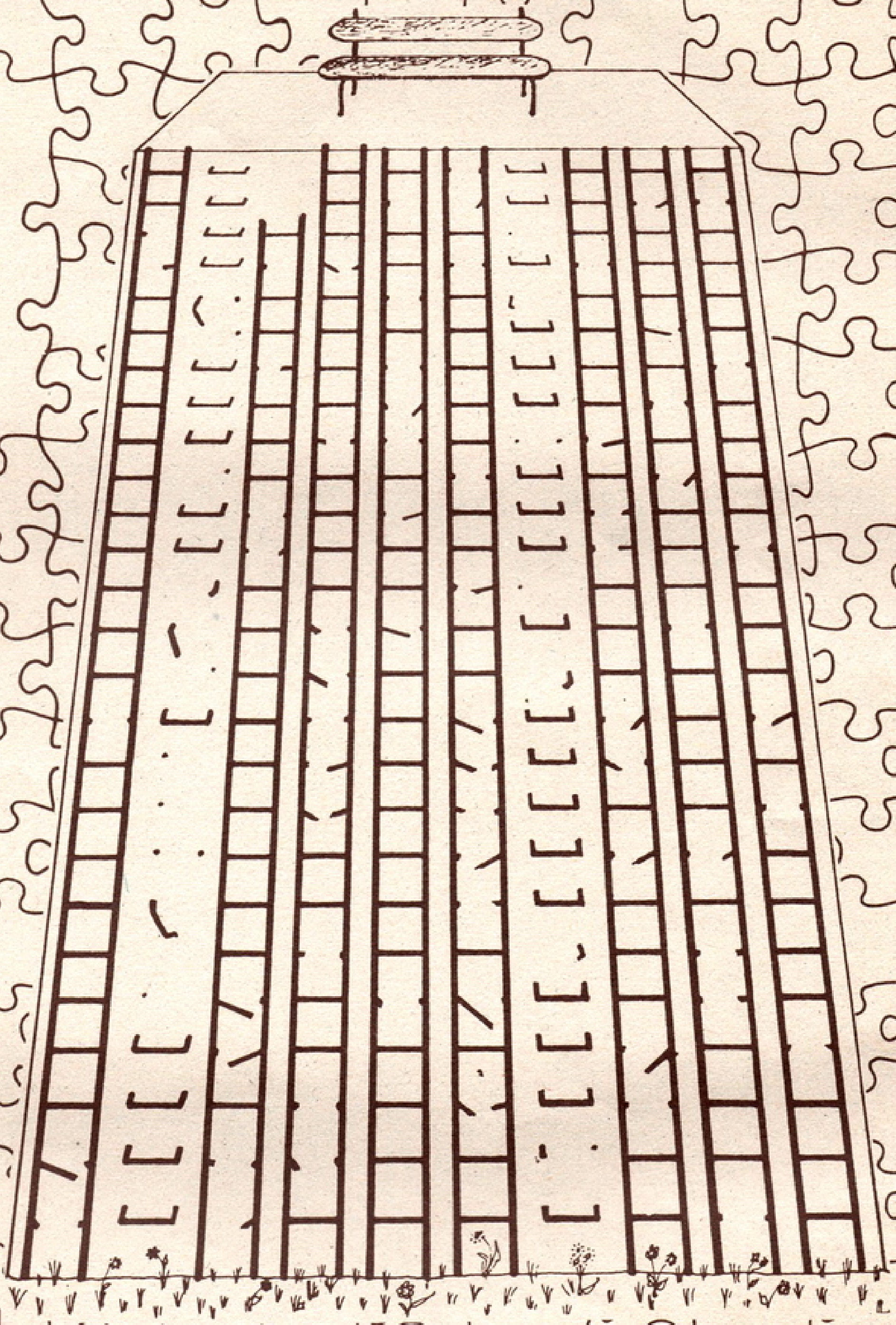
☐ **Agosto 1981**
- I giochi sulla sabbia
- Il Mancala
- Il grande gioco del Kung-fu



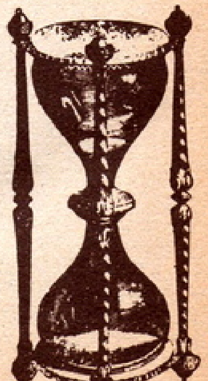
☐ **Settembre 1981**
- I giochi e gli sponsor
- Cruciverba e dintorni
- L'azzardo e le probabilità
- Backgammon a Montecarlo

PERGIOCO

Partendo dalla cima, trovare la strada per scendere passando da una scala all'altra. Per effettuare questo passaggio le scale devono essere adiacenti e avere un gradino non rotto allo stesso livello.



DA GIO CA RE

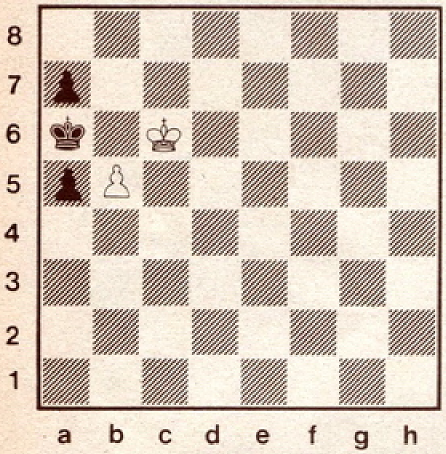


Scacchi

Il pedone giustiziere

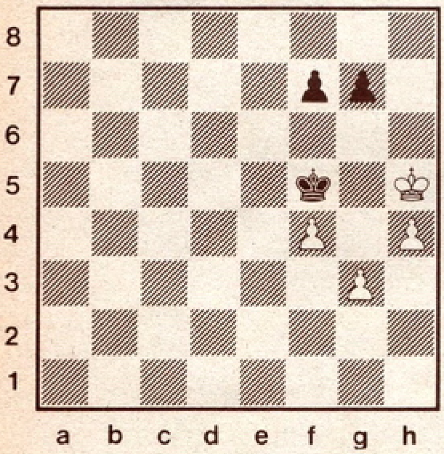
È proprio così modesto il ruolo del "povero" pedone? Qualche re un po' arrogante ha dovuto ricredersi. Vediamo perchè

La trasformazione di un pedone in un pezzo di maggior valore mediante la promozione è, in genere, l'obiettivo principale del finale di partita.
In effetti, lo squilibrio di forze determinato dal "nuovo" pezzo favorisce in modo solitamente determinante il giocatore che promuove.
Ciò non esclude, però, che a volte il pedone non possa svolgere un'azione ancor più "determinante" conservando la sua umile veste di "pedone".
La posizione del diagramma I illustra, ad esempio, uno scacco matto dato da un modestissimo pedone (con la collaborazione del Re).



Dia 1

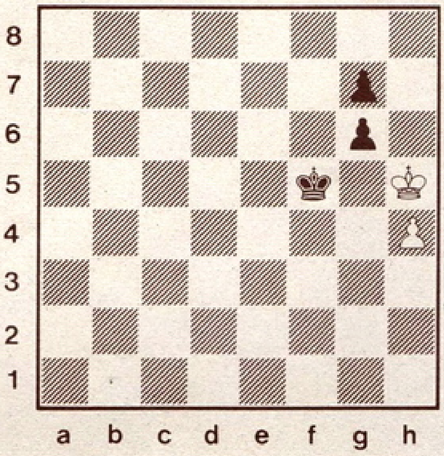
Nella posizione del diagramma 2, che si è verificata nella partita Baghoonian - Capsey (1966), il Bianco muove e *subisce* lo scacco matto in tre mosse per via della posizione "chiusa" del proprio Re.



Dia 2

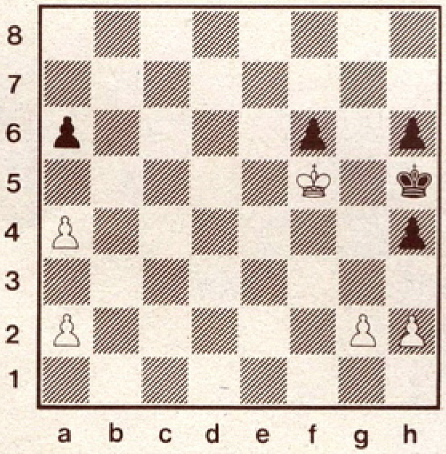
1.g4	R:f4
2.g5	Rf5
3.g6	f:g6 matto





Dia 3

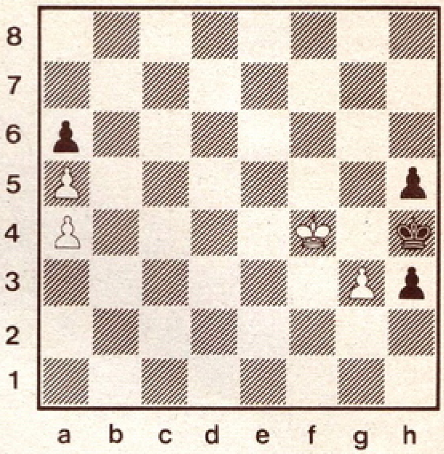
La stessa idea è alla base del problema proposto nel diagramma 4



Dia 4

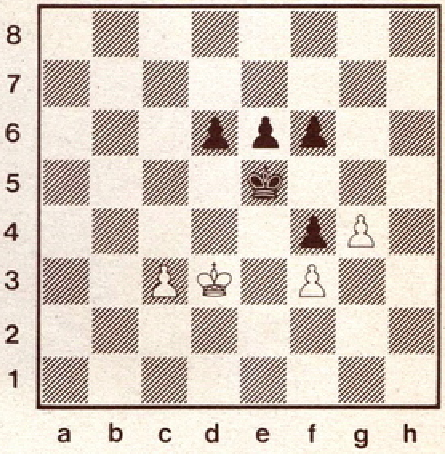
Qui il Bianco costringe il Nero in zugzwang (ossia a compiere una mossa suicida) al sesto tratto e lo matta alla mossa successiva.

1.a5	h3
2.g4+	Rh4
3.a3	h5
4.g5	f:g5
5.a4	g4
6.Rf4	g3
7.h:g3 matto	



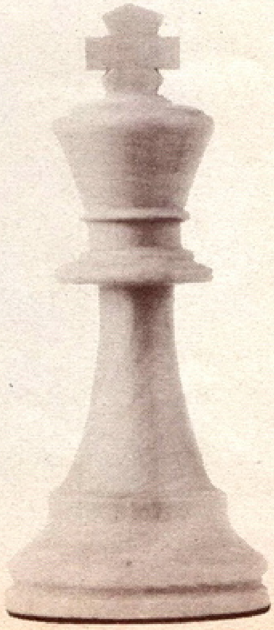
Dia 5

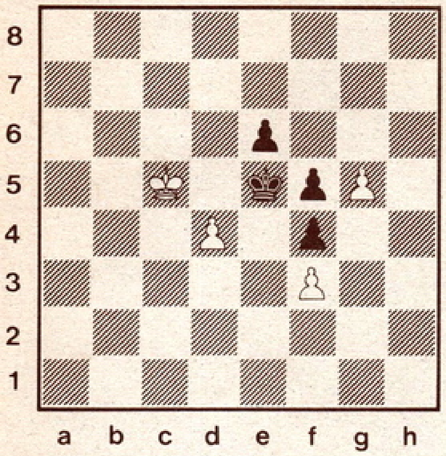
La soluzione del problema composto il secolo scorso da W. Bone (diagramma 6) è forse meno evidente perchè il Re nero è al centro della scacchiera. Tuttavia non è dissimile dalle precedenti.



Dia 6

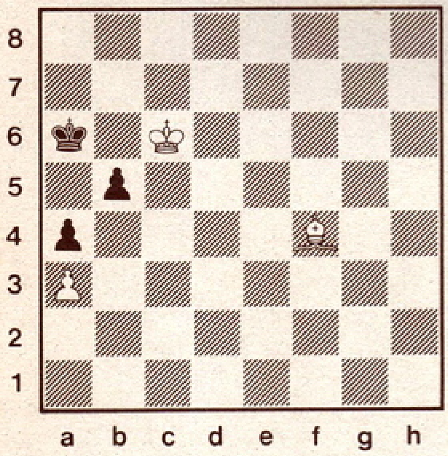
1.Rc4!	f5
2.g5	d5+
3.Rc5	d4
4.c:d4 matto	





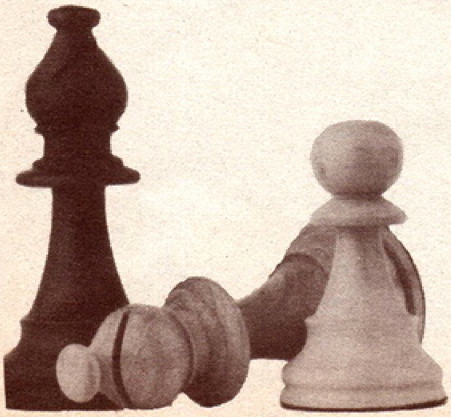
Dia 7

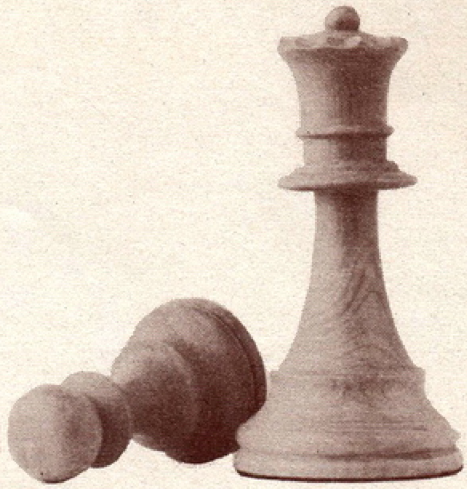
La posizione del diagramma 8 è diversa dalle precedenti perchè qui c'è sulla scacchiera anche un Alfiere. L'Alfiere si limiterà, tuttavia, a collaborare col pedone che "resta" il "giustiziere" del Re nero.

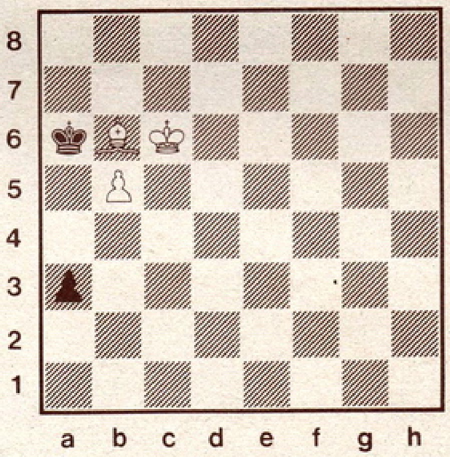


Dia 8

1.Ab8	Ra5
2.Ac7+	Ra6
3.Ab6	b4
4.a:b4	a3
5.b5 matto	

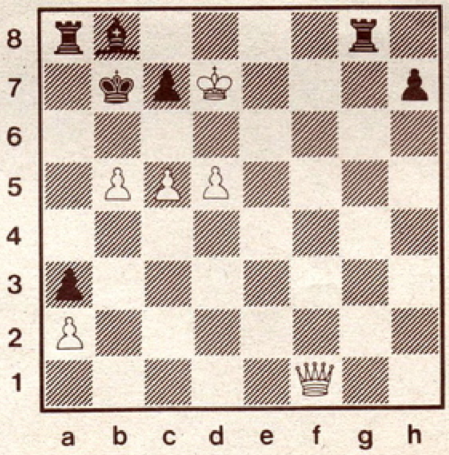






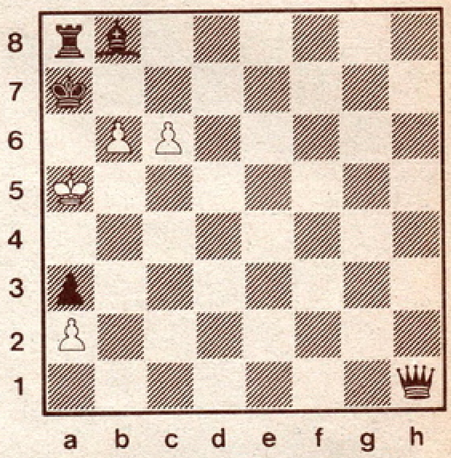
Dia 9

La soluzione del problema composto da N. Cortlever nel 1936 (diagramma 10) si basa addirittura su un sacrificio di Donna e su un lungo percorso "reale". C'è da dire che i tre pedoni bianchi avanzati sono terribilmente minacciosi...



Dia 10

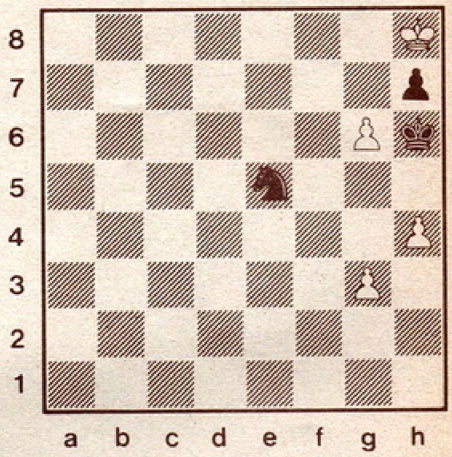
1.Df6	Tg6
2.Dc6+	T:c6
3.d:c6	Ra7
4.Re6	h5
5.Rd5	h4
6.Rc4	h3
7.Rb4	h2
8.Ra5	h1=D
9.b6+	c:b6
10.c:b6 matto	



Dia 11

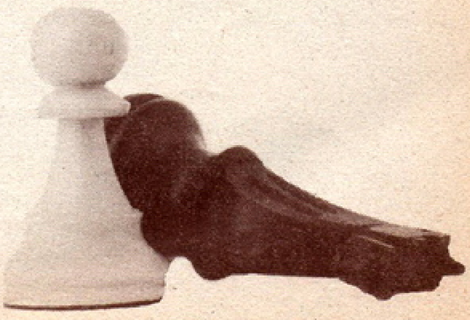
IL PROBLEMA DEL MESE

Nella posizione del diagramma (12) il Bianco muove e vince attuando un'idea del tipo di quelle che abbiamo appena preso in considerazione.



Dia 12

La soluzione a pag. 319



Lo Shogi è il rappresentante giapponese della famiglia degli scacchi, derivato dall'indiano Chatur-anga che fu tradizionalmente inventato dal leggendario Imperatore Ravana perchè mantenesse in esercizio i suoi generali in strategia e tattica. Chatur-anga letteralmente significa quattro rami, e qualcuno crede si riferisca ai quattro rami militari in India: elefanti, carri (o barche), cavalleria e fanteria. Il nome si distorse in shatranj quando il gioco venne introdotto in Persia che lo introdusse poi in Europa. Le parole degli scacchi "scacco" e "matto" derivano dal persiano shah (re) e mat (morto). Il tradizionale elefante rimane simbolizzato dal castello, o Torre, perchè originariamente gli arcieri sparavano da una portantina fissata sulla groppa dell'elefante. Il cavallo è rimasto il Cavallo, con la stessa mossa peculiare sia in Occidente che in Oriente. I fanti sono i Pedoni in tutto il mondo, generalmente con il diritto di avanzare solo ad uno scalino per volta. Il loro potere di cattura, tuttavia, varia nelle diverse forze di scacchi.

Lo scopo del gioco è dappertutto lo stesso: catturare il capo delle forze opposte, generalmente privandolo prima della maggior parte dei suoi uomini. Nell'Occidente questo capo è il Re, ma per i Cinesi un secondo Imperatore allo stesso livello del primo era inconciliabile, per cui il gioco cinese viene svolto tra due "comandanti in capo".

Nel corso del tempo i Cinesi apportarono considerevoli alterazioni al gioco. Invece di manovrare per arroccarsi, il comandante è provvisto di uno speciale recinto che non può lasciare; egli ha una speciale guardia del corpo, e cioè due inservienti che stanno con lui nel recinto. Una prima menzione del gioco risale a circa il 570 d.C. I cinesi incorporarono poi un pezzo completamente nuovo che è come la Torre, eccetto che deve saltare sopra un altro pezzo e può quindi catturare ogni cosa sulla sua linea.

Questo pezzo è chiamato Cannone ed un testo del 12° secolo menziona un gioco di battaglia simulata in cui ogni parte ha sedici uomini: due Cannoni, due Elefanti, due Cavalli, due Carri, due Cavalleggeri, un Comandante e cinque Fanti.
Il gioco arrivò in Corea e si crede che di lì arrivò in Giappone in differenti forme attorno all'8° secolo. Tuttavia c'è una considerevole confusione e poche segnalazioni certe. Quando giunse in Giappone la scacchiera aveva probabilmente già nove caselle per lato, con un totale di 36 pezzi. Gli elefanti sono diventati generali Oro e Argento. Si pensa che lo Shogi fosse già diviso in due o persino più forme al tempo in cui arrivò in Giappone. La più semplice iniziava con i pezzi nella riga posteriore, o linea orizzontale di caselle, con i Pedoni in seconda fila — come nelle posizioni di apertura degli scacchi occidentali. Il gioco doveva essere estremamente monotono perchè la

Shogi

Scacco a mandorla

Ha inizio un affascinante viaggio verso la conoscenza di un gioco antico e stimolante, ricco di storia e di ricordi
Iª Puntata

di Alessio Giordana

maggior parte dei pezzi poteva solo muovere una casella per volta. I cortigiani giapponesi lo ravvivarono presto introducendo (o piuttosto re-introducendo) la Torre, l'Alfiere e qualche altro pezzo nuovo.
A quel tempo erano conosciute non meno di sei forme giapponesi del gioco:
— Piccolo Shogi, in cui si ripristinava l'Elefante e si aggiungevano due Leopardi, un Carro Volante (Torre) e un Corridore Diagonale (Alfiere) per un totale di 46 pezzi in tutto;
— Medio Shogi, con una scacchiera di 12 caselle per lato e 92 pezzi;
— Grande Shogi, con una scacchiera di 15 caselle pe rlato e 130 pezzi;
— Grandissimo Shogi, 17 caselle per lato e 192 pezzi;
— Maka Grandissimo Shogi, 19 caselle per lato e 192 pezzi (Maka è la traduzione giapponese del sanscrito Maha, che significa grande, cosi il gioco è chiamato "tre volte grande" Shogi);
— Thai-Shogi, l'ultimo supremo scacchi-degli-scacchi, inventato da qualche maniaco del gioco, con una scacchiera di 25 caselle per lato ed un totale di 354 pezzi.
La messa a punto di apertura di un gioco Maka-Grandissimo-Shogi è come un serraglio. La prima riga è presumibilmente umana, con i suoi Generali Oro, Argento, Rame, Ferro, Pietra e Argilla, ma le quattro file dopo sono una giungla di Dragoni Furiosi, Tigri Ruggenti, Orsi Ciechi, Fenici Volanti, Lupi Azzannanti, Serpenti Sferzanti e persino il Gatto Bizzarro ed il Vecchio Topo. Di fronte a quest'orda c'è una singola linea di 19 flemmatici Pedoni. Dietro c'è il Comandante che deve ben dire come il Duca di Wellington ad una rivista alle truppe: "Io non so quale effetto avranno sul nemico, ma per Dio mi spaventano".
Si può pensare che il gioco fosse irrimediabilmente confuso; tuttavia sappiamo che questo mastodonte del gioco era effettivamente giocato. Il 12 settembre 1142 un ministro di corte registrò nel suo diario di aver giocato il Maka-Grandissimo Shogi alla presenza dell'Imperatore, aggiungendo la patetica nota "Ho perso".
Verso la fine del 16° secolo fu fatto un grande sfoltimento ed il gioco venne standardizzato in una scacchiera di 9 caselle per parte ed un totale di 40 pezzi. La riforma è tradizionalmente attribuita all'Imperatore Go-Nara che si basò sul Piccolo Shogi, meno gli Elefanti ed i Leopardi. Questo valente Imperatore si suppone abbia anche introdotto la regola rivoluzionaria per la quale un pezzo catturato diventa di proprietà del catturante e può essere paracadutato sulla scacchiera. Questa regola è la caratteristica speciale degli scacchi giapponesi, che non si trova in nessun altro gioco della famiglia. Essa conferisce allo Shogi una peculiare eccitazione che fu senza dubbio necessaria per rimpiazzare le perdute emozioni dei leoni e delle tigri.
Dello Shogi si occuparono tre grandi generali giapponesi del 16° e del 17° secolo: Noburaga, Hideyoshi e Ieyasu. Essi lo apprezzarono per la sua originale pecualirità e lo adottarono principalmente come un esercizio di strategia e tattica militare. Ieyasu divenne Governatore Unico del Giappone e sotto il suo patrocinio il gioco divenne popolare con alti e bassi.
Nel 17° secolo si tenne il primo campionato. Il secondo campione, Ohashi, stabilì le regole, inclusa una nuova circa la ripetizione di mosse. Il campionato era riservato, all'uso Giapponese, alle famiglie Ohashi e Ito (Questo non deve far pensar male come può sembrare in quanto era abitudine giapponese di adottare nelle famiglie l'allievo favorito a cui venivano impartiti alcuni segreti dell'arte). Ai primi del 20° secolo l'assegnazione del titolo veniva ufficialmente affidata a tutte le Associazioni Shogi giapponesi per essere aggiudicato regolarmente.
Attualmente i giocatori Shogi sono suddivisi in due classi, professionisti e dilettanti. Esiste un sistema di classificazione il quale prevede che un principiante entri nella classe 15° Kyu e scenda fino a far parte della 1° Kyu. Questo è un buon livello per i dilettanti. Il passo successivo è il grado 1° dan e quindi ci sale attraverso tutti i dan. All'8° dan generalmente si trovano 30-40 maestri.
Tre maestri viventi hanno ottenuto il 9° dan (che è stato combattuto tra gli appartenenti all'8° dan) e tutti e tre avevano già vinto un campionato. Si può considerare che un dilettante ha già fatto un buon lavoro quando ottiene il certificato di 1° dan dalla Associazione Shogi giapponese; la categoria mai ottenuta da un dilettante è il 5° dan.
Lo Shogi è estremamente popolare fra tutte le classi sociali. Non c'è quasi rivista che non abbia una colonna al riguardo e le edizioni della sera dei grandi quotidiani

riportano alcune fasi di torneo dando poche mosse con un lungo commento. Un maestro di Shogi ad alto livello in questo modo può vivere in modo ragionevolmente agiato scrivendo articoli e libri per il vasto pubblico interessato allo Shogi e dando lezioni.
Alcuni dei maestri hanno una vera e propria fama e sono celebrità nel mondo giapponese. Per esempio il primo campione Yoshio Kimura, quando si ritirò dal torneo, divenne immediatamente una stella della televisione apprezzato per la sua acuta intelligenza.

(1 - continua)

SPIEGAZIONE DEI SIMBOLI



(Pawn) = PEDONE



(Lance) = LANCIA



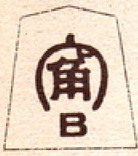
(Knight) = CAVALLO



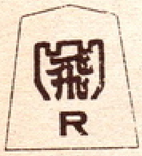
(Silver) = ARGENTO



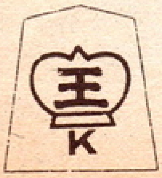
(Gold) = ORO



(Bishop) = ALFIERE



(Rook) = TORRE



(King) = RE

Il molto onorevole gioco del Mah-Jong

I pezzi, le norme e i rituali per prepararsi ad una prima partita

I^a Puntata

di Sergio Masini

PREMESSA

Benchè la comparsa del mah jong nel mondo occidentale sia piuttosto recente, la mancanza di un'organizzazione internazionale o di un organismo ufficiale cinese che ne codificasse le regole non ha consentito la creazione di un regolamento unico e indiscusso. Tuttavia, volendo dare ai lettori di "Pergioco" e agli aspiranti giocatori di mah jong un regolamento ricco e articolato, si è ritenuto di far riferimento alle regole dell'associazione giapponese del mah jong, discostandosi da queste solo in alcuni casi, in cui si è ricorsi alle indicazioni del testo di Max Robertson, "The Game Of Mah Jong", oppure al regolamento contenuto nei mah jong della ditta Valvassori. A Lodovico Valvassori, in particolare, va il nostro ringraziamento per aver fornito la maggior parte del materiale necessario a realizzare questi articoli.

REGOLE FONDAMENTALI

I materiali del gioco

Un gioco di mah jong è composto da 144 tessere, generalmente di plastica, dette "tegole" (in cinese *Pai*). Le tegole hanno forma rettangolare, una faccia è completamente bianca e l'altra reca inciso un disegno che ne indica il valore.
Le tegole sono di due tipi: tegole Numerali e tegole Letterali. Le tegole numerali, dette anche ordinarie, sono 104 e si suddividono in tre "semi": cerchi, caratteri e bambù, ciascuno composto da quattro serie identiche di tegole numerate da 1 a 9. Ci sono quindi 36 tegole di cerchi, 36 tegole di caratteri e 36 tegole di bambù. Benchè la somiglianza con un normale mazzo di carte sia notevole, bisogna stare attenti alle sostanziali differenze nel disegno dei valori. In molti giochi l'"1" di cerchi è un fiore rotondo o una ruota; l'"1" di bambù è sempre un uccello, generalmente un passero, talvolta un pavone. Fortunatamente, tutti i mah jong moderni recano inciso sull'angolo in alto a sinistra, oppure al centro, un numero che ne consente l'identificazione. Chi comincia a giocare a mah jong dovrebbe solo riconoscere il tipo della tegola e leggere il numero, facile procedura visto che i cerchi *(Tung-tse)* sono cerchietti a più colori (di solito rosso, verde e azzurro), i caratteri o "numeri" *(Wan)* hanno tutti nella parte inferiore un identico ideogramma cinese di color rosso che significa "mille" e nella parte superiore un altro ideogramma che rappresenta il loro numero, mentre i bambù, a parte, come si è detto, l'"1", sono rappresentazioni stilizzate di canne di bambù.
Le tegole letterali si dividono a loro volta in due tipi: tegole dei Venti, dette anche onori semplici, e tegole dei Colori, dette anche onori superiori. Le tegole dei Venti sono sedici, quattro per ognuno dei venti principali: Vento dell'Est *(Tung)*, Vento del Sud *(Nam)*, Vento dell'Ovest *(Sai)*, Vento del Nord *(Pei)*. Graficamente sono contraddistinte da un ideogramma diverso per ogni tipo di vento, e da una lettera "occidentale" in alto a sinistra: E per Est, S per Sud, W per Ovest e N per Nord. Le tegole dei Colori, sono dodici, divise in tre tipi, ciascuno composto di quattro tegole uguali: Drago Rosso *(Chung)*, Drago Verde *(Fat)*, Drago Bianco *(Po)*. Le tegole del Drago Rosso e del Drago Verde sono contraddistinte da un ideogramma del medesimo colore più eventualmente, in alto a sinistra, una R *(Red,* rosso*)* o una C *(Chung)* oppure una G *(Green,* verde*)* o una F *(Fat)*; infine le tegole del Drago Bianco sono interamente bianche o recano in alto a sinistra una B *(Bianco)* o una W *(White)* o una P *(Po)*.
Fino a questo momento abbiamo esaminato 136 tegole (104 + 16 + 12). In aggiunta a queste, ogni gioco di mah jong ne porta altre otto, il cui uso è facoltativo. Sono le tegole dei Fiori, dette anche onori supremi, e si distinguono facilmente dalle altre per il disegno più ricco e per l'estrema varietà dei soggetti rappresentati, che variano anche sensibilmente a seconda del luogo di fabbricazione del gioco. Di solito le tegole dei Fiori si dividono in 4 fiori, numerati appunto da 1 a 4, e in 4 Stagioni, anch'esse numerate da 1 a 4; ma ci sono anche mah jong con quattro Professioni al posto delle Stagioni. L'unico elemento fisso di queste tegole è la numerazione dall'1 al 4, che ha una notevole importanza per il conteggio

finale dei punti. Tuttavia la maggior parte delle associazioni di giocatori (compresa, ovviamente, quella giapponese) disapprova l'uso di queste tegole, perchè introducono, come vedremo in seguito, un elemento di fortuna troppo rilevante in un gioco dove contano soprattutto l'abilità e la deduzione. Pertanto occorre fare, a questo punto, una

Importante avvertenza:

Le regole del mah jong che descriveremo d'ora in avanti non terranno conto delle tegole di Fiori e Stagioni. Del loro uso parleremo in una specifica sezione. Sarà dunque opportuno che i giocatori le identifichino subito e le mettano da parte.

Altri componenti del gioco

In una scatola di mah jong possono esserci diversi oggetti oltre alle 144 tegole. Prima di tutto è possibile trovare altre quattro tegole completamente bianche per sostituire quelle perdute o danneggiate. Quasi sempre la scatola contiene quattro listelli di legno per appoggiarvi le tegole durante il gioco: in Cina e in Giappone non si adoperano, ma gli occidentali sono notoriamente maldestri... Oltre ai listelli, la scatola contiene di norma due dadi, che si adoperano durante i preliminari del gioco, e un'appropriata quantità di gettoni per il punteggio. Come vedremo, questi gettoni possono essere le solite *fiches* che tutti conosciamo, oppure segnapunti di qualità tipicamente orientali. Infine, alcune confezioni particolarmente raffinate possono contenere il *Mingg*, una scatoletta cilindrica che a sua volta contiene quattro dischetti, ciascuno con l'indicazione di uno dei venti.

I preliminari rituali

Scopo del gioco è riuscire a creare, con le tegole che si ricevono all'inizio e con quelle di cui si viene in possesso durante la partita, una serie di combinazioni che permettano di "chiudere" la propria mano prima degli altri, realizzando contemporaneamente un buon punteggio. Spiegato così, il mah jong può dare l'impressione di essere una specie di ramino: ma la ricchezza delle combinazioni, l'articolazione delle tecniche e delle strategie, e la stessa "coreografia" del mah jong dimostrano che il gioco è tutt'altro che arido o banale. Eppure il mah jong non è difficie da imparare; occorre soltanto accettarne la logica e non cercare di "occidentalizzarlo" troppo. Prima di tutto bisogna rispettarne il rituale, anche se taluni suoi aspetti possono sconcertarci o annoiarci: e il primo incontro col rituale avviene appunto all'inizio del gioco.
Il mah jong si gioca in quattro: ogni giocatore impersona uno dei quattro "Venti", e ciascuno gioca per se stesso, senza far coppia con altri (a parte



descriveremo le varianti per due, tre o cinque giocatori).
All'inizio i giocatori si siedono come vogliono. Se nella confezione del gioco ci sono i dischetti con l'indicazione dei quattro venti, si pongono in fila a faccia in giù sul tavolo. Se non ci sono, al loro posto si mettono quattro tegole di Venti, una per ciascun vento, sempre in fila e a faccia in giù. Poi, a caso, uno dei giocatori tira i due dadi contenuti in tutte le scatole di mah jong e fa la conta verso destra, partendo da se stesso. Il posto designato dai dadi è, provvisoriamente, l'Est. Chi siede a questo Est provvisorio tira ancora i due dadi e rifà la conta come prima: la persona designata prende il primo disco (o la prima tegola) dal lato destro della fila (chi ha disposto dischi o tegole in fila decide qual'è il lato destro); il giocatore a destra di chi ha pescato per primo prende il disco o la tegola successivi e il terzo e il quarto fanno altrettanto. In questo modo vengono determinate le posizioni definitive dei giocatori intorno al tavolo; si dovranno cambiare i posti in modo che alla fine i Venti si trovino nella giusta posizione, secondo questo schema:

	S	
W		E
	N	

È importante notare che la posizione dei Venti nel mah jong non corrisponde alla "Rosa dei Venti" che noi conosciamo. In Cina il punto di riferimento è il Sud e non il Nord, e perciò le direzioni sono orientate in maniera diversa dall'uso europeo. Per semplificare le cose, parecchi regolamenti occidentali mettono il Sud al posto del Nord: quest'uso confonde le idee ed è contrario allo spirito e all'origine del gioco.
A questo punto, tutte le 136 tegole (ricordiamo che occorre tener da parte, per ora, le tegole dei Fiori e delle



Stagioni) sono rovesciate sul tavolo, a faccia in giù, e mescolate. Ciascun giocatore, poi, costruisce di fronte a sè un muro di 17 coppie di tegole, sempre tenendole a faccia in giù. Un metodo rapido per realizzare il proprio muro consiste nel prendere due volte tre tegole con entrambe le mani e la terza volta prendere tre tegole con una mano e due con l'altra. Costruita così la prima fila di diciassette tegole, si può rapidamente sovrapporvi la seconda.
Dopo che ciascun giocatore ha realizzato il proprio muro, con l'aiuto dei listelli si avvicinano i quattro muri sino a formare un recinto quadrato chiuso, che secondo i cinesi serve ad allontanare gli spiriti malvagi, e che gli occidentali hanno soprannominato "Grande Muraglia Cinese" (è degno di nota sapere che le regole ufficiali giapponesi non prevedono la chiusura del recinto, ma solo la formazione dei quattro muri).
Costruita la "Grande Muraglia", il giocatore Est tira i dadi all'interno del recinto, e partendo da se stesso inizia a contare verso destra. Il giocatore a cui corrisponde il lato prescelto tira i due dadi una seconda volta e ottiene la posizione della coppia di tegole del suo muro, dalla quale si comincerà ad aprire una breccia nella muraglia. Ad esempio, Est tira i dadi e fa 6. La conta si ferma a Sud. La breccia si aprirà dunque nel muro di Sud. Tira a sua volta i dadi e fa 5. 6+5 fa 11. A questo punto Sud conta *da sinistra a destra* undici coppie di tegole, toglie l'undicesima (aprendo la breccia) e pone le due tegole di questa coppia sul lato destro della breccia: generalmente la tegola che stava in basso è posta sulla prima coppia a destra della breccia, mentre l'altra tegola va sulla terza coppia a destra della breccia.
Est prende le prime due coppie di tegole *a sinistra* della breccia e le mette di fronte a sè, a faccia in giù. Poi passa a Sud altre due coppie di tegole, sempre a sinistra della breccia; serve ancora Ovest allo stesso modo, e poi Nord. Ripete il giro due volte, finchè ciascun giocatore ha davanti a sè dodici tegole; poi prende le tegole superiori della prima e della *terza* coppia a sinistra della breccia, dà a Sud la tegola inferiore della prima coppia, a Ovest la tegola superiore e a Nord la tegola inferiore della seconda coppia.
Alla fine della distribuzione la muraglia appare smantellata per un lungo tratto e ciascun giocatore ha davanti a sè 13 tegole, tranne Est che ne ha 14.
I giocatori dispongono le tegole sui propri listelli, con la faccia bianca verso gli avversari, in modo che ciascuno possa vedere solo il proprio gioco. La partita può cominciare.

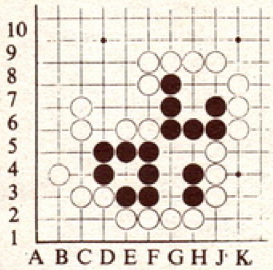
(Nella seconda parte, tratteremo dello svolgimento di una partita. Chi ha acquistato un mah jong può esercitarsi seguendo, da questo punto in poi, il regolamento allegato al gioco. Gli altri avranno l'"onorevole" pazienza di aspettare la prossima puntata).

Per un pugno di pietre

Pergioco propone il Primo Trofeo di Go per corrispondenza: una eccellente occasione per verificare il vostro grado di preparazione

di Marvin Allen Wolfthal

Ha inizio questo mese il Primo Trofeo di Go per Corrispondenza (con un bel Go-ban in palio). Pergioco proporrà due serie di cinque problemi ciascuna.
Bisognerà uccidere oppure far vivere un gruppo, salvare oppure catturare un gruppo di pietre. Insomma, i tipici problemi di tsumego e di tesuji. Il concorso è aperto ai giocatori di 6 - Kyu e inferiori.
Nella redazione delle soluzioni si userà un sistema di notazione analogo a quello degli scacchi. Ecco un esempio:

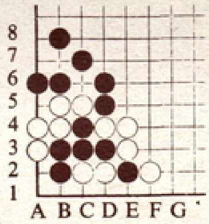


Il bianco uccide.

Soluzione (b = bianco, n = nero): b:G3, n:H8; b:G5. Una pietra mangiata verrà segnata '(+)' dopo la mossa; due o più pietre mangiate si segneranno '(+2)', '(+3)', ecc. Si prega di notare che la lettera "I" non viene usata nel sistema di coordinate.
Le sequenze giudicate migliori saranno quelle che prevedono le migliori contromosse dell'avversario. In caso di controversia il parere della redazione di Pergioco sarà decisiva. Si avverte che la migliore soluzione ad un problema può anche essere quella che porta ad un ko.
Le soluzioni a tutti e cinque i problemi dovranno pervenire alla redazione entro e non oltre il 31 ottobre. Si prega di mettere bene in evidenza la dicitura *"Concorso Go"*. La seconda serie di problemi verrà pubblicata sul numero di dicembre.

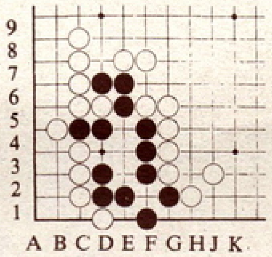
Ecco la prima serie:

I



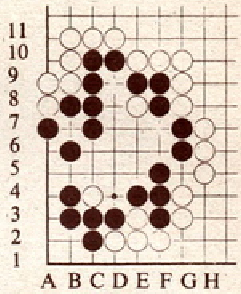
Il nero vince nell'angolo.

II



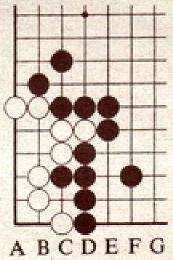
Il bianco uccide.

III



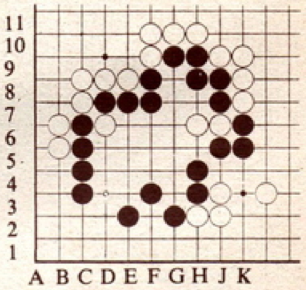
Il bianco cattura un gruppo

IV



Il nero uccide.

V



Il bianco cattura un gruppo nero.

Il Go Club Città del Sole e Pergioco organizzano un

Torneo di Go

riservato a giocatori italiani per la seconda metà di novembre. Per informazioni scrivere a Marvin Allen Wolfthal presso Pergioco.

CAMPIONATO EUROPEO

Era mia intenzione presentare una partita di Fujisawa Shuko, il grande giocatore di cui ho parlato il mese scorso. Ma mi è stata fornita in tempo per la preparazione di questo numero la scheda della partita vincente al recente Campionato Europeo e ho pensato di rimandare la partita di Fujisawa a favore di un argomento di

interesse forse più immediato.
Il Congresso Europeo di Go si è svolto quest'anno a Linz (Austria) dal 25 luglio al 8 agosto ed è stato un avvenimento mastodontico. Comprendeva il Campionato Europeo, il Torneo Principale, quello "Generale" con handicap, esibizioni simultanee e partite d'insegnamento da parte di maestri giapponesi, nonché un torneo su Go-ban 13×13 e un altro ancora, "lampo". La cronaca fattami da amici che vi hanno partecipato è praticamente una lode continua di Anton Steininger, segretario della Federazione Europea e organizzatore della manifestazione.
Il Campionato Europeo è stato vinto da Rob van Zeijst (NL) con una vittoria per abbandono su André Moussa (F). La partita è stata giocata il 6 agosto.
Nero - A. Moussa
Bianco - R. van Zeijst
komi - 5 punti
tempo - 3 ore per giocatore

Note sulla partita.

6. Van Zeijst è un giocatore aggressivo e in linea con questa tendenza 6 del bianco impedisce al nero di fare due shimari.
7. sfrutta lo Shimari nell'angolo inferiore.
8. avrebbe dovuto essere posto, forse, una linea più in alto (sulla terza linea sotto la stella), visto che 13 è un'ottima estesione per il nero e le pietre 8 e 14 risultano al contrario un po' ristrette.
15. impedisce al bianco di tentare qualche colpo mancino in questa zona.
17. lo spazio davanti ad uno shimari è molto prezioso e il nero avrebbe potuto giocare in 18.
19. è sovresteso; dovrebbe essere una linea più vicina al 15.
23. è prematuro; bisognava prima difendere 19 con una mossa intorno a 93.
24. si avvantaggia subito dell'estensione eccessiva fatta dal nero.
41. una buona mossa. Con 40 il bianco esce all'aperto e non esiste possibilità immediata di proseguire l'attacco. A questo punto 41 ha un grosso valore territoriale.
42. era meglio giocare prima in 45 per impedire di farsi schiacciare da 45 del nero (e per espandere naturalmente il moyo bianco).
81. non era urgente. Connette le due pietre 19 e 79, ma l'intero gruppo nero è tutt'altro che sicuro.
90. fino a questa mossa si può giudicare la partita praticamente pari.
91. è la mossa perdente. Se fosse stata in 'a', avrebbe creato gravi problemi per il bianco, minacciando le pietre 22, 70, 74 per un valore potenziale di una ventina di punti più l'eventuale influenza in altre zone. In nero deve aver creduto di poter scappare con 93, 95, etc., ma si tratta di un errore di lettura. Come si vede non esiste via di uscita per queste pietre. Nel resto della partita, il nero cerca di creare confusione e indurre l'avversario in un errore, ma il bianco si limita a difendere con mosse semplici e solite. Dopo 144 il nero abbandona.

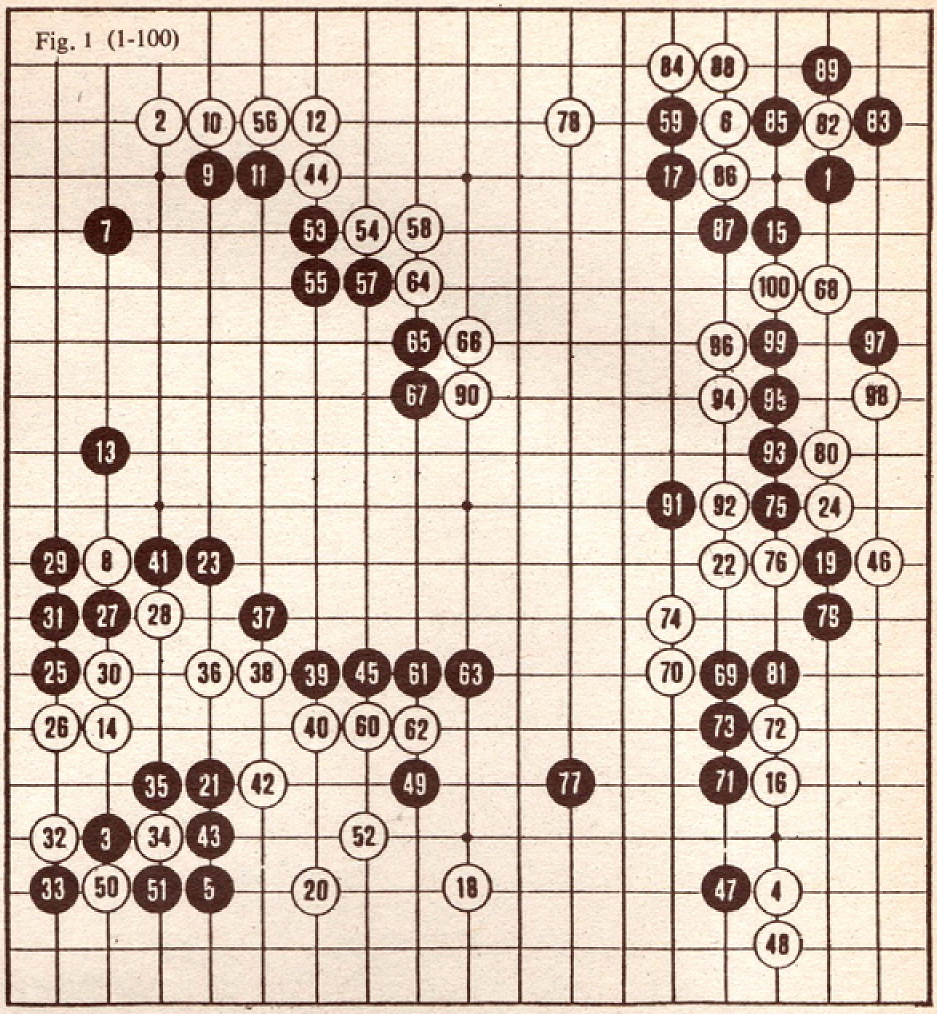
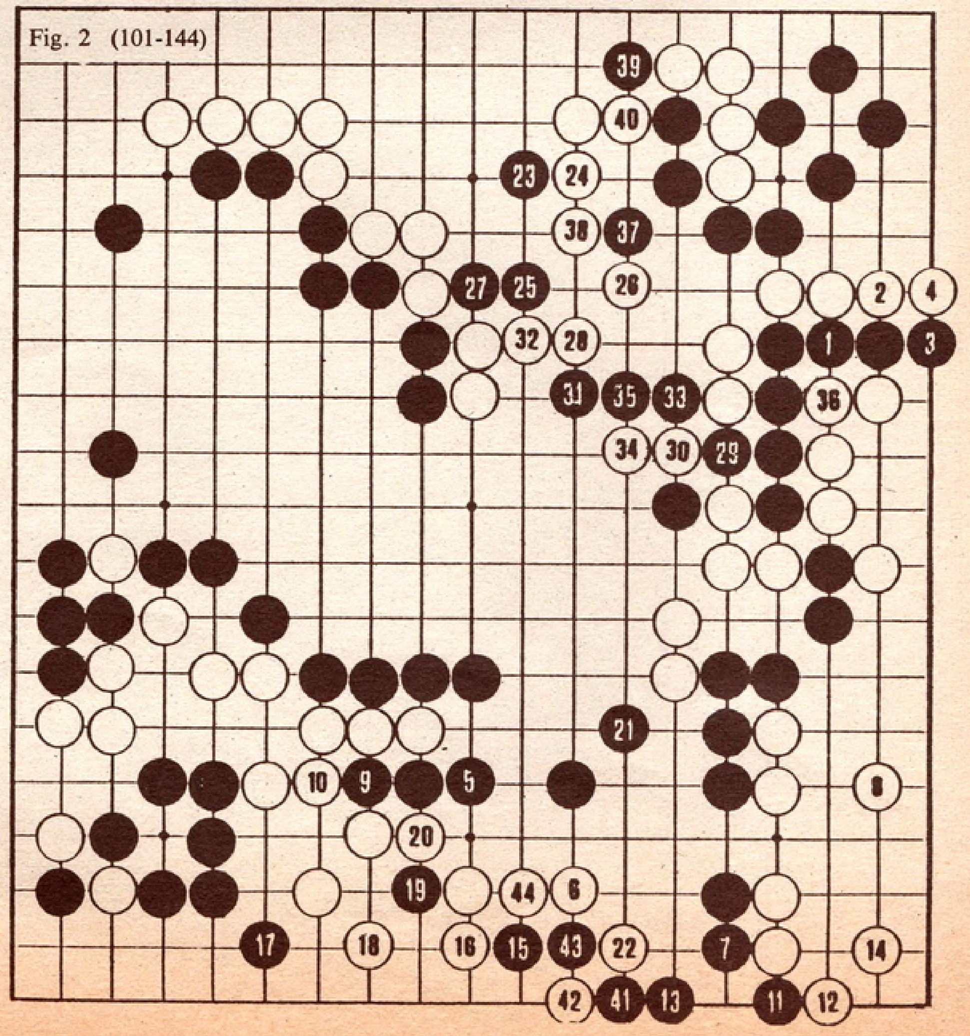
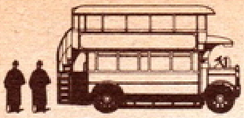
Fig. 1 (1-100)


Fig. 2 (101-144)




Master Mind

Se c'è un piolino che fa tic-tac

Quattordici quiz a tempo, sempre più difficili

di Francesco Pellegrini

Quando usciranno queste note il campionato italiano di Master Mind sarà già un ricordo lasciato alle spalle, e mi auguro che sia un buon ricordo, e lo scenario si starà aprendo sul campionato del mondo che si svolge a Luxor. E proprio perchè ottobre è il mese che laureerà il nuovo campione del mondo penso valga la pena parlare un po' di quello che sarà lo svolgimento delle gare, anche se la conoscenza in materia non è delle più approfondite e l'unica fonte di informazione è rappresentata da un libro di Ault, "The Official Master Mind Puzzle Book" non ancora tradotto in Italiano.
Quello di interessante che ne emerge dalla lettura è lo scoprire che le gare non dovrebbero svolgersi ad eliminazione diretta, ma che si procede attraverso la soluzione di una serie di quiz, ad ognuno dei quali va attribuito un determinato punteggio.
Le gare di qualificazione si svolgerebbero in tre round, e quindi vi propongo tutti i quiz che appaiono nel volume citato, onde possiate misurare le vostre effettive capacità.
I quiz sembrano semplici, sono infatti normali quiz con soluzione obbligata, tratti dall'Original Master Mind (sei colori e quattro buchi), ma quello che può rovinarvi è il problema del tempo. Per ogni quiz infatti è previsto un tetto massimo da non superare.
Ma partiamo col primo round:

Quiz A: 3 punti e due minuti di tempo:

G A R N = x
R V R A = x
V G N B = / /

Quiz B: 4 punti tre minuti di tempo:

R B G A = y y
R N B G = y y
G G V V = y y

Quiz C: 4 punti due minuti a disposizione:

V B A R = y y
G G N N = x x
G V B N = y y

Quiz D: 5 punti e tre soli minuti:

A R B N = y x
R N A B = x y
A N B N = y
V N V G = x y
V N N V = x x

Quiz E: 4 punti e tre minuti:

A V R A = y y
G N B G = y y
G A G A = x x
V R N B = x x

Quiz F: 6 punti e due minuti:

B V A R = x x
V R N A = x y
A N R R = y
G R V N = x y
G R V R = x y

Bene amici, qui finisce il primo round ed i punti che avevate a disposizione erano 26.
Quanti ne avete conquistati? Ricordatevi che anche se nessuno vi controlla dovete rispettare il fattore tempo, è infatti evidente che alla lunga, essendo la risposta obbligata, vi si arriva per forza. Ma passiamo al secondo round, qui c'è una piccola cattiveria e dovete tenerne conto, dal punteggio che vi viene indicato per ogni singolo quiz dovrete infatti togliere 1 punto per ogni minuto trascorso prima della risoluzione: ad esmpio il primo quiz di questa serie prevede 4 punti e quattro minuti a disposizione, è evidente che se lo risolvete in 59 secondi avrete fatto bottino pieno, ma se invece impiegate 1 minuto e anche 1 solo secondo i punti saranno solo 3, e due se superate i due minuti e così via. Coraggio dunque che i quiz sono solo 4.

Quiz G: 4 punti 4 minuti:

A N G V = x y
G V A V = y y
G V B A = x y y
B R V N = x x
B N V V = x

Torneo bis di Master Mind per ritardatari e distratti

Molti lettori hanno chiesto un secondo torneo di MM non avendo potuto iscriversi al primo. OK. Essi ci devono inviare i primi cinque tentativi entro il 5 novembre, specificando sulla busta: MASTER MIND BIS. Le regole sono identiche a quelle già pubblicate: si gioca con otto colori e cinque fori.

Quiz H: 8 punti 4 minuti:

B V R V = x y
G V B N = y y
V A B N = x y y
B N A R = x x
B N R B = x

Quiz I: 8 punti 4 minuti:

A N V V = y
V B A B = x y
G V B N = x x
R N V A = x y
V B V B = x y

Quiz L: 8 punti 4 minuti:

A N G A = x
A G R N = y y
V R G B = x y y
B A A R = x x
N B R A = x y

E qui finisce il secondo round, ma non rallegratevi troppo anche se magari siete ancora a punteggio pieno. Certo se siete a punteggio pieno meritate i massimi complimenti, io stesso infatti mio malgrado ho perso due punti per strada, ma il bello (o il brutto per chi non è masochista) viene adesso. Le regole sono sempre le stesse, ma stavolta dovrete togliere 1 punto ogni trenta secondi trascorsi, e nell'ultimo quiz addirittura 1 punto ogni 15 secondi.
Ecco dunque il terzo round:

Quiz M: 8 punti 4 minuti:

A R A N = x y
B A G R = x y
R N B V = x x
B N A R = y y
A R A R = x y

Quiz N: 6 punti 3 minuti:

A N G N = y
A G B N = x x
N R G A = y y
N R B G = x x y

Quiz O: 6 punti 3 minuti:

G A N V = x x
G B N B = x x
B A V R = x y
A A N B = x x y

Quiz P: 8 punti 2 minuti (e come detto togliete un punto ogni 15")

B V N B = y y
N A A R = x
V R G N = x y y
R G V G = x x

E così abbiamo finito. Per la cronaca i punti a disposizione erano 82 ed i primi sei classificati ebbero questo punteggio: John Searjeant 64; Rune Froeseth 60; Graham Appleton 55; Stephan Chan 51; Maxine Hobbs 49; John Kennaway 47.
Per la cronaca, senza però l'assillo di essere in una competizione mondiale, rispettando rigorosamente i tempi dell'orologio il vostro "cronista" ha totalizzato 73 punti. Fatemi sapere i vostri risultati e occhio al tempo!!!

Le soluzioni sul prossimo numero.

Le risposte al primo tentativo del torneo per corrispondenza di Master Mind sono arrivate a pioggia. Cercate il vostro nome, studiate cosa avete ottenuto e fateci pervenire il secondo tentativo.
È necessario però fare alcune considerazioni importanti.
I tentativi vanno effettuati usando gli otto simboli con cui si identificano i vari colori, e cioè: R = rosso, O = arancione, B = bianco, G = giallo, V = verde, A = azzurro, M = marrone, N = nero.
Invito tutti a scrivere il più chiaramente possibile: in certi casi è stato assai difficile decifrare se il concorrente aveva scritto B o R, oppure M o N. Ricordo poi che si gioca sul Super Master Mind, otto colori e cinque buchi; che non si possono tenere fori vuoti, e qualcuno lo ha fatto; che non si devono mandare solo quattro colori (sarebbe giocare al New) e molti lo hanno fatto; che avere sei colori in una riga, tipo A A B G R N, è decisamente da mettersi le mani nei capelli (e lo ha fatto uno solo).
Abbiamo comunque dato oltre 1200 risposte ed abbiamo accettato tutto, apportando ovviamente alcune correzioni: i giocatori che ci avevano inviato solo quattro colori nel codice da decifrare, tipo A R N G, hanno ricevuto le loro risposte come se avessero ripetuto l'ultimo colore giocato, e cioè come se avessero tentato A R N G G e non A R N G.
Anche chi ha messo dei fori vuoti se li è visti coprire con la ripetizione del colore che affiancava il loro vuoto, e quello che ne ha "sparati" sei si è visto togliere l'ultimo.
La gara si prospetta comunque appassionante e le risposte che siete riusciti ad ottenere sono state coplessivamente buone. Segnalo in particolare Fulvio Tibone di Torino, che nella seconda partita è riuscito ad avere ben 5 bianchi di risposta. Complimenti, ma anche chi ha ottenuto 3 neri ed un bianco o 2 neri e 2 bianchi non è stato certo da meno.
Cercate di mandare i tentativi successivi entro il 5 novembre: i tempi tipografici sono ferrei. Buon divertimento e occhio ai piolini.

La prima cifra indica i pioli neri; la seconda quelli bianchi. Le risposte rispettano l'ordine dei tentativi inviati.

Abate M., Inzago	1/0	1/1	0/2	0/1	1/0
Alaimo M., Palermo	1/0	0/1	1/0	1/0	1/1
Albertini G., Collegno	0/1	0/3	0/0	1/1	1/0
Amanti M., Roma	1/1	0/1	1/1	1/1	1/1
Ambroglini M., Roma	1/2	2/2	0/2	0/1	1/0
Angelucci G., Roma	0/2	0/1	1/1	1/0	0/1
Annunziata C., Arzano	1/2	1/1	0/3	1/0	1/2
Antonucci F., Empoli	1/0	0/2	1/1	0/3	2/0
Anzaldi V., Roma	1/1	1/2	2/0	0/0	1/2
Aquila R., Messina	2/0	0/2	2/1	0/1	1/1
Arcudi P., Pordenone	2/0	0/2	1/0	1/2	1/0
Atanasio E., Roma	1/2	0/3	0/3	1/2	1/1
Bagioni D., Ravenna	0/2	0/2	1/1	0/1	0/0
Barbasio G., Asti	0/3	1/2	0/4	0/2	0/1
Berbieri D., Milano	1/1	1/2	1/3	0/2	1/1
Barigione G., Sestri	1/1	1/0	1/0	2/1	0/1
Baroni M., Paderno D.	0/2	1/1	0/1	0/3	0/1
Bastianel A., Nichelino	2/0	1/1	1/1	1/0	0/2
Beccari C., Borgotaro	2/1	0/0	2/0	0/4	0/2
Beccati I., Torino	2/0	1/1	0/3	1/2	1/0
Bedini M., Senigallia	1/0	0/3	1/1	0/2	2/1
Beffa O., Roma	0/2	0/1	0/2	1/1	0/3
Belligoli G., Torino	0/0	1/1	0/1	1/0	1/1
Beroggi D., Varese	1/2	0/2	3/0	1/1	1/1
Biagini I., Genova	1/2	0/2	0/2	0/1	0/2
Bianchi C., Pinerolo	0/2	0/1	2/2	2/0	0/1
Bima G., Torino	1/1	0/3	1/0	1/1	0/3
Bocchetti C., Cologno M.	2/0	0/2	0/1	0/2	1/2
Bocchi W., Cernusco S.N.	1/0	0/0	1/0	1/1	0/3
Bonetti R., Napoli	0/3	1/0	1/2	0/1	0/2
Boraso M., Paullo	1/0	1/1	1/1	0/0	0/0
Bosis L., Bergamo	1/1	1/2	2/1	0/3	2/1
Bossi M., Milano	1/2	0/1	1/1	3/1	1/2
Bozzato L., Cavallino	0/1	0/3	1/2	0/3	0/2
Brasca A., Milano	1/1	0/2	2/0	0/2	0/3
Breccia E., Roma	0/3	0/2	0/2	0/2	1/1
Briosci G., Villasanta	0/2	1/1	0/2	1/1	1/0
Brusca A., Roma	0/1	0/1	0/4	0/3	0/0
Brusca F., Roma	1/1	0/2	0/1	0/2	0/1
Bussani L., Firenze	0/2	1/0	0/1	1/1	0/1
Caldari R., Roma	1/0	0/2	1/1	0/1	0/1
Cambini G., Livorno	0/2	1/1	1/2	0/2	0/2
Campolo G., Reggio C.	1/2	2/0	0/0	0/0	1/1
Cappucci M., Roma	1/1	2/2	0/2	0/2	0/3
Carbone L., Salerno	1/0	1/2	2/1	1/2	0/0
Carosi L., Roma	1/1	0/3	1/1	0/3	1/1
Cavallo V., Torino	1/2	0/0	2/0	1/1	1/1
Cavedali G., Opicina	0/2	0/3	0/2	0/2	0/2
Casse W., Torino	0/2	2/0	0/0	0/0	0/2
Cazzulani R., Milano	0/2	1/1	1/1	0/2	0/1
Ceccarini P., Roma	1/1	1/1	2/1	1/2	1/0
Ceriani G., Origgio	1/1	0/2	1/2	1/2	1/2
Cestaro R., Spienea	0/1	0/2	0/3	1/1	1/1
Chiarini F., Milano	0/2	0/3	2/0	2/0	1/1
Chiodi M., Palermo	0/2	0/1	1/1	0/1	2/0
Chirone A., Torino	1/2	1/2	1/1	0/1	2/0
Ciancarini P., Civitav.	2/1	0/0	1/2	0/2	0/1
Cocchella G., Livorno	2/0	0/1	0/4	2/0	1/0
Codogno M., Torino	0/3	1/0	1/1	0/1	1/3
Concia F., Novara	1/3	0/2	0/0	0/2	1/2
Condio R., Alpignano	0/0	0/1	0/3	2/1	0/1
Conti M., Ravenna	2/1	1/1	1/1	2/1	0/1
Coppola G.F., Roma	0/1	2/1	0/1	2/2	0/3
Coppola G.P., Roma	0/2	0/3	1/2	0/2	0/2
Coppola F., Roma	0/2	1/1	3/1	0/1	2/0
Corsino F., Bolzaneto	2/1	0/1	1/0	0/0	1/3
Cossutta B., Trieste	2/2	1/1	0/2	1/0	2/0
Cossu M., Roma	0/1	0/1	0/0	2/1	1/0
Cremonesi V., F. D'Arda	0/0	0/3	0/0	1/0	0/2
Crivello D., Torino	1/1	1/2	2/0	2/1	1/2
Cusmano A., Rapallo	1/1	0/2	1/2	1/0	0/2
D'Agostino L., Giovinazzo	0/1	3/1	0/2	0/0	0/2
Dal Bianco E., Torino	1/1	0/2	0/1	1/2	2/1
Davini E., Roma	0/2	0/1	0/2	0/1	0/2
De Benedettis G., Valen.	0/2	2/0	1/1	0/2	0/1
De Benedettis B., Collef.	0/3	0/2	0/1	0/1	0/1
Delbon E., Roma	0/0	0/2	1/2	2/0	1/1
Delbono M.R. Roma	0/1	0/2	1/2	1/0	1/1
Del Bon M., Roma	0/2	1/1	0/2	0/3	1/1
Della Rocca Gius., Scafati	0/0	0/0	1/1	2/2	1/1
Della Rocca G. Scafati	1/0	0/1	0/0	1/1	1/1
Del Medico A., Roma	1/2	2/0	0/2	0/0	1/3
De Scordilli T., Trieste	0/4	1/0	1/2	0/2	2/1
De Toffoli D., Venezia	0/2	0/3	1/1	2/0	1/1
De Vito M., Avellino	1/0	0/2	1/1	0/0	0/1
Di Dario G., Salerno	1/0	0/2	1/2	0/2	2/1
Di Franco F., Palermo	0/1	0/3	2/1	0/1	0/0
Di Maio L., C/Mare	0/2	1/1	0/4	2/0	1/2
Di Maio M., C/Mare	0/2	0/2	1/2	1/1	2/1
Di Maio P., C/Mare	0/3	1/1	0/1	0/3	0/1
Di Palma A., Roma	1/2	0/2	2/1	2/2	0/3
Donzelli A., Milano	0/0	0/2	0/1	0/2	1/0
Dozio V., Treviglio	0/1	1/1	1/1	1/1	1/0
Duccini M., Bergamo	1/2	1/2	2/1	1/0	1/1
Ebner A., Pordenone	1/2	1/1	0/2	0/3	2/0
Esercitato R., Gorizia	1/2	0/2	0/1	1/0	0/2
Fabiani D., Trieste	1/0	2/0	0/1	0/3	0/3
Farina C., Bergamo	1/1	0/4	0/1	0/1	0/2
Farinati C., Rodano	0/0	0/0	2/0	2/0	2/0
Favaretto M., Mestre	1/2	0/3	0/3	1/1	1/2
Felician L., Trieste	0/2	0/3	0/2	1/1	0/3
Felician Lor., Trieste	1/1	2/1	2/2	1/1	0/2
Ferrari A., Parma	0/4	2/1	0/1	1/0	0/2
Ferrari G., Bari	0/2	0/3	0/2	0/2	2/2
Ferrari V., Bari	1/0	1/0	0/1	1/0	1/1
Ferrero L., Torino	1/2	0/0	0/2	0/1	1/1
Fontani L., Siena	2/1	0/3	1/0	0/1	0/2
Forlani A., Torino	1/1	1/1	1/1	1/2	0/0
Fornari F., Guidonia	0/1	1/1	0/3	0/2	0/1
Forteleoni G., Roma	2/0	0/1	3/0	0/0	0/2
Fortunato G., Napoli	0/2	1/2	1/1	1/1	1/2
Gaeta S., Napoli	0/1	1/1	0/0	1/1	2/1
Galanti A., Roma	0/2	0/2	0/1	1/2	0/1
Galiè B., Ascoli Piceno	0/0	2/0	2/0	2/1	1/1
Gallarini S., Milano	0/2	0/1	0/2	1/1	0/1
Galli A., Milano	0/0	1/2	1/1	0/0	0/1
Gallino M., Orbassano	1/1	2/1	1/2	0/3	0/1
Gallo L., La Loggia	0/2	0/1	1/3	0/4	1/2
Gandini N., Valeggio s.m.	1/1	0/1	1/0	1/1	0/1
Gatti F., Roma	1/0	1/2	2/1	1/1	0/1
Gardinali P., Pavia	1/0	0/2	0/0	1/2	0/0
Giordano L., Orbassano	0/1	0/3	1/0	0/2	1/1
Giorgi L., Cinisello	1/2	1/1	0/2	0/2	0/3
Giorgi T., Ascoli P.	0/2	0/3	0/2	2/0	0/2
Giorgiutti U., Milano	0/3	3/0	1/1	0/2	2/1
Giugni C., Napoli	0/1	1/2	0/2	1/0	1/2
Giulietti G., Roma	1/1	1/3	3/1	0/1	0/2
Giusti F., La Briglia	0/1	0/1	0/1	1/1	0/1
Gosio Gius., Torino	0/3	0/2	0/1	0/1	0/3
Gosio G., Torino	1/0	1/0	1/0	0/0	2/0
Gosio T., Torino	0/1	0/1	1/0	0/1	0/4
Grasso R., Genova	3/0	1/1	1/2	1/1	1/0
Gravina R., Roma	1/0	1/0	1/2	2/1	1/0
Grillo A., Roma	1/2	1/0	2/1	0/3	0/4
Grimaldi R., Trieste	0/3	2/1	1/3	0/2	1/1
Gruber M., Bergamo	2/1	0/2	0/0	1/1	1/1
Guerra C., Milano	0/1	1/1	2/1	2/0	2/1
Gussoni C., Roma	0/3	1/2	0/1	3/0	0/1
Innocenti E., Bologna	1/1	0/0	0/2	0/2	1/1
Lai R., Padova	0/3	0/1	0/3	1/1	1/2
Laurenti M., Roma	0/2	1/1	1/2	0/2	0/4
Lerici C., Sestri L.	0/1	0/1	2/2	1/2	1/0
Leporetti C., Roma	1/0	0/3	0/1	0/1	1/0
Longhi G., Milano	0/2	0/2	1/1	1/0	0/1
Lopardi G., Milano	0/1	0/2	2/0	1/2	0/3
Lorenti D., Portici	0/1	1/2	0/2	2/2	1/0
Macchioni F., Grotte	1/1	0/2	1/1	0/1	2/0
Magelli A., Modena	1/1	0/0	0/1	0/2	1/1
Magrini W., Milano	0/2	0/1	1/2	1/0	1/3
Maffina G., Milano	0/1	1/2	0/1	2/2	0/2
Mamone D., Reggio C.	1/0	0/1	0/1	1/2	0/0
Mandarà N., S. Croce C.	1/2	0/3	0/0	2/0	1/2
Manzi R., Vallo d.L.	0/1	1/1	1/1	1/1	0/1
Marcato R., Chirignano	0/2	0/2	0/1	0/1	0/2
Martinolli R., Trieste	0/3	0/1	2/0	0/1	0/2
Martinuz F., Cinisello	0/2	0/1	1/1	0/4	0/3

Sul prossimo numero:

La cronaca del Campionato Italiano di Chianciano

Marzi M., Riano	1/1	1/0	0/4	0/2	0/2
Massimo G., Collepardo	1/0	0/0	0/0	0/1	1/1
Mauro L., S. Giorgio N.	1/2	0/3	1/1	0/3	1/1
Mei M., Altedo	0/2	1/0	2/0	1/1	1/1
Mellini A., Ravenna	0/2	1/1	0/2	0/0	1/0
Menichini M., Roma	0/3	1/1	1/1	0/1	0/1
Merli M., La Spezia	0/4	0/3	0/3	0/0	1/0
Micaroni P., Civitella P.	0/1	1/0	2/0	1/2	1/0
Miglio L., Bellinzago N.	0/2	0/3	0/2	0/2	2/0
Miotto A., Treviso	1/2	0/2	0/1	2/0	1/3
Monachesi P., Roma	0/2	0/2	1/2	1/0	1/3
Moradei G., Varese	0/2	0/2	0/3	0/2	0/1
Mora T., Genova	0/0	1/3	2/0	1/2	0/2
Morena G., Milano	0/2	0/1	0/2	0/3	1/2
Naimo S., Lugo	0/1	1/2	1/0	0/3	1/2
Napoleoni P., Roma	1/2	1/1	0/3	2/1	1/1
Napolitano C., Roma	0/3	2/1	0/3	1/2	0/3
Napolitano M., Roma	1/1	0/3	0/2	0/2	2/1
Navalesi M., Aulla	1/1	1/0	1/1	1/0	0/1
Nappa R., Napoli	2/0	0/2	0/3	1/1	0/3
Nobile M., Roma	1/2	1/2	0/1	0/3	0/0
Nobile S., Roma	0/0	1/1	0/2	1/0	2/1
Novella G., Albisola	1/1	1/2	0/0	0/2	3/0
Notari F., Roma	1/1	1/2	1/1	0/1	0/0
Nuti M., Pisa	0/0	0/1	0/1	0/0	0/1
Paolucci R., Roma	0/3	1/1	1/0	1/2	0/4
Palumbo R., Livorno	0/1	0/3	0/2	0/3	1/2
Parigi M., S.G. Valdarno	1/1	1/1	1/1	1/1	1/2
Passarello M., Bolzano	2/0	2/1	0/1	0/2	0/2
Pedroli M., Milano	1/0	1/2	1/1	1/1	2/2
Pellegrinelli G.C., Stezz.	0/2	0/1	0/1	0/2	1/1
Poggiali L., Ravenna	1/0	0/1	0/2	1/0	0/2
Polizzi M., Caltaniss.	0/1	1/2	0/1	1/0	0/0
Ponzetti L., Genova	1/1	2/0	0/2	0/2	0/1
Pozzetti L., Rovigo	1/1	0/2	0/3	1/0	0/2
Pozzolo T., Torino	0/1	0/0	0/1	0/0	0/0
Raimondi G.P., Torino	1/0	1/1	1/0	0/1	0/1
Randoli U., Roma	1/2	0/2	1/0	0/0	1/1
Ravasio G., Milano	1/2	0/3	1/2	2/2	0/3
Ravesi G., Roma	1/1	0/1	0/0	0/0	0/0
Recchia M.L., Roma	0/1	0/1	0/1	2/1	1/0
Ricciotti M.L., Roma	0/1	0/4	0/2	0/1	0/2
Rigotti R., Milano	0/2	2/0	0/3	0/1	0/2
Rocca F., Verona	0/2	0/2	0/4	2/1	0/1
Rodber F., Cisliano	0/0	2/1	0/1	1/0	2/1
Roncolini S., Roma	1/0	0/1	1/1	0/1	0/1
Rossoni E., Trieste	0/3	0/2	0/1	0/1	3/0
Rovida R., Milano	0/2	3/0	0/1	1/3	1/1
Ruzzier F., Trieste	1/0	1/1	0/4	2/1	0/2
Sala M., Monza	0/3	0/3	2/1	0/3	2/0
Sarti C., Bologna	0/2	0/2	1/1	0/3	1/0
Sarti S., Bologna	1/2	0/2	1/0	0/0	1/0
Salvarini R., Cermenate	0/1	1/1	2/2	2/1	0/2
Scaldaferro A., Pd	1/1	0/3	1/1	1/1	1/1
Scorpio E., Perugia	0/2	0/3	0/1	1/2	0/4
Schiavetto F., Roma	1/1	1/1	0/2	1/1	1/0
Seghetta C., Colonna	0/1	0/0	2/0	0/2	1/2
Seno S., Cavallino	1/1	0/3	1/2	1/0	0/1
Severgnini M., Milano	1/3	1/1	1/1	1/0	0/1
Severi F., Novara	0/3	1/2	0/3	0/2	0/3
Sindico A., Roma	1/2	0/2	0/3	2/0	0/3
Simini G., Trieste	1/1	0/3	0/4	0/2	0/3
Sofri L., Pisa	1/0	1/0	2/0	0/3	0/3
Soranzo G., Trieste	0/0	2/0	1/1	0/1	2/0
Sozzi E., Milano	0/2	0/2	0/3	0/1	0/1
Spezza A., Albano L.	0/1	2/0	0/2	0/2	0/2
Spezza M., Albano L.	1/1	0/2	0/1	0/2	1/1
Tabizi A., Roma	0/1	1/3	1/0	1/1	0/2
Tancioni A., Roma	0/3	1/0	1/1	0/1	1/0
Testaverde E., Palermo	0/1	0/0	0/1	0/2	0/0
Tibone F., Torino	0/2	0/5	1/1	1/1	0/3
Tibone M., Torino	0/2	0/3	0/2	0/4	1/1
Trapanese R., Roma	0/3	0/1	0/3	0/2	0/2
Trentini F., Paderno	2/0	2/2	1/0	1/1	1/1
Trioschi M., Lugo	1/1	2/1	0/1	0/0	1/2
Trudu A., Cagliari	1/1	0/3	0/3	0/3	0/3
Valli G.C., Genova	1/3	1/2	1/1	1/0	0/2
Vasatuso E., Napoli	0/1	0/1	0/1	3/0	0/2
Vertechi A., Torino	0/2	0/2	0/2	2/1	0/2
Vertechi V., Torino	0/1	1/0	1/1	0/1	1/2
Vescovini U., Modena	0/2	0/0	0/1	0/1	0/2
Vetrano M., Napoli	0/2	0/2	0/2	3/1	0/0
Volpi G., Milano	0/1	0/1	1/1	0/2	0/0
Zagni F., Ravenna	0/1	0/1	0/1	1/1	2/0
Zama P., Lugo	2/1	0/2	1/1	0/3	0/1
Zuliani A., Napoli	1/0	0/0	1/1	0/0	1/0

Il Cubo lo faccio così

Corrispondenza fitta in un vortice di spigoli colorati

di Paolo Zandonella Necca

Il rientro dalle vacanze non è stato proprio piacevole e ad aumentare il mio malumore mi ha accolto il numero di Settembre con un errore al rigo indicato con 1.6/3.11 dove invece dell'inconprensibile $[A^2C^2A^2C^2]$ avrebbe dovuto esserci un $[D^2C^2D^2C^2]$. Non mi resta che scusarmene con voi perchè è stata proprio una svista mia di cui peraltro la redazione si è vendicata (speriamo inconsciamente) trasformando il mio nome da Paolo in Marco. Non essendo la prima volta che accade sono in dubbio se cambiarlo definitivamente o far loro omaggio di una copia della 'Psicopatologia della vita quotidiana'. L'unica nota lieta del mio rientro sono state le numerosissime vostre lettere con soluzioni, proposte, sequenze, sistemi... Cominciamo dall'Arlecchino, in sei sono arrivati alle fatidiche 24 mosse:

Luca de Valli - Milano
Giovanni Ravesi - Roma
Teo Mora - Genova
Mauro Soldavini - Brescia
Dario Uri - Bologna
Alessandro Miotto - Treviso;
per tutti il medesimo principio fondato su una sequenza del tipo $[(GA)^4]$ ripetuta tre volte in posizioni differenti, ad esempio:

$[(GA)^4]$ $[(CF)^4]$ $[(N'S)^4]$

(per inciso sono analoghe a $[(GA)^4]$ le sequenze $(AG)^4$, $(GA')^4$, $(G'A)^4$, ecc. ecc.) ma A. Miotto ha aggiunto anche la:

$[(ABFRSD)^2]$ (D'RD') $[(AN)^4]$ (DR'D)

che tenendo conto che un D e un D' si annullano a vicenda è egualmente di sole 24 mosse e contiene una bella sequenza che in solo 12 mosse inverte ben 8 spigoli, purtroppo per gli ultimi 4...

Con l'Arlecchino sono state così scoperte le più importanti sequenze per girare gli spigoli, riepilogando:

— 2 Sp. $[(GA)^2\ GA^2\ (G'A)^2\ G'A^2]$
— 4 Sp. $[(GA)^4]$
— 8 Sp. $[(ABFRSD)^2]$.

Riguardo al Super-Arlecchino il numero si è un poco ristretto e Dario Uri mi invia una soluzione in 49 mosse mentre Ravesi ottiene un record quasi insuperabile ricostruendolo a partire dalle 6 x (3 mosse) in soli 400 colpi usando però 25 volte sempre la stessa sequenza, molto bello.

Entrambi eseguono la rotazione irregolare di un angolo da me indicata che tuttavia, come giustamente mi correggono l'immancabile Ravesi e Soldavini, non è strettamente necessaria essendo ottenibile la configurazione tipica del Super-Arlecchino (per inciso ricordiamo che prevede su ogni facca 5 colori differenti sulla X e il sesto nei rimanenti 4 pezzi) anche dal cubo regolare.
Punto sul vivo mi sono impegnato sul numero di mosse e per adesso posso garantire che per entrambi si può scendere, e non di poco, al di sotto delle 40, a voi allora la caccia al record, e aggiungo anche un terzo Arlecchino che potremmo chiamare Grande e che prevede i 4 angoli del medesimo colore e i rimanenti 5 pezzi tutti diversi.
Cambiando argomento i miei complimenti a Germano Leoni che mi invia un 4X da 10 mosse $(G^2R^2G^2F^2S^2N^2S^2C^2G^2N^2)$, essendo, per ora, l'unico che, soluzioni pubblicate benchè non avessi mai detto fossero le migliori. E infatti si può fare ancora meglio, personalmente io conosco un 4X da 8 mosse e un 2X da 6, a voi scovarle o addirittura abbassare i miei limiti.
Aggiungo anche i + con colori opposti di cui il 4+ è l'unico realizzabile, essendo impossibili, per ovvie relazioni dei centri, sia il 2 che il 6. Fin troppo facile trovare la soluzione in 6 mosse. Riguardo invece il $(DRSF)^9$ le prime 4 soluzioni sono di Francesco Pucciardini di Perugia con un 6.9, Leoni Germano di Roma con 5.24 e infine A. Miotto e T. Mora appaiati con un ottimo 5.12.
Per finire con la corrispondenza fra i molti consigli e osservazioni che ho ricevuto vorrei parlare di due che mi sono giunti da più lettori, uno per accettarlo e uno per rifiutarlo.

"Perchè queste mosse C,G ed N? Si cambia l'orientamento dei centri, l'unico punto di riferimento... e poi non ha più senso parlare del posto xy...xy rispetto a cosa?"
Non è certamente casuale che queste osservazioni mi giungano dagli 'studiosi', diciamo così, del cubo e dal loro punto di vista potrebbero avere anche ragione ma... tutti quelli che mi hanno inviato il metodo da loro personalmente scoperto usavano, e abbondantemente, di queste mosse e le scrivevano o disegnavano analogamente a quanto noi facciamo, non utilizzando quindi le notazioni e le rotazioni degli 'studiosi' per cui ad esempio C = AB'; anche questo non

poteva essere casuale. Infatti a una maggior precisione di carattere matematico si contrappone decisamente la maggior semplicità di visualizzazione; provate ad esempio questa bella sequenza (era nelle istruzioni, nessuno l'ha vista? $[G'NBN'B^2GB]$, fatta così risulta evidente la semplicità del meccanismo del suo funzionamento; riprovatela con $[S'DA'BDAB'F^2SD'B]$ ed è diventata indistricabile e misteriosa. Potete provare anche la Seq. 1 di Rubik o la $[(GA)^4]$... è lo stesso, vi sembrerà di 'inseguirle' intorno al cubo. Al vissuto di sfuggevole precarietà degli 'studiosi' noi giocatori ribattiamo che è comunque meglio perdere i centri che la testa.
Ma senza i centri fermi come fare a definire in assoluto un posto xy? Certo questo è vero ma... ma la mente di un uomo sa sempre quale è il gruppo dei cubetti 'a posto' e rispetto a quelli ha senso di volta in volta parlare di un posto xy... dirò di più, ciò che maggiormente mi affascina è la capacità del nostro pensiero di cogliere, a volte, l'utilità di un improvviso mutamento del sistema di riferimento, dove ciò che prima era considerato in disordine diventa ordinato e viceversa (un esempio può essere il 4 + da 6 mosse).
Il consiglio che raccolgo riguarda le sequenze, accettando come tali solo quelle fondamentali ed escludendo perciò quelle che solo sfruttano il medesimo meccanismo completandolo con qualche posizionamento.
Ecco allora un riepilogo di quanto possediamo con l'aggiunta delle nuove pervenutemi:

— Seq. 1 $[(GA)^2\ GA^2\ (G'A)^2\ G'A^2]$ per. 2

— Seq. 2 $[GA^2G'A^2]$ per. 3

— Seq. 3 $[G^2A^2G^2A^2]$ per. 2

— Seq. 4 $[(A^2D^2)^3]$ per. 2 T. Mora, A. Mazzetti

— Seq. 5 $[G'NBN'B^2GB]$ per. 2

— Seq. 6 $[GAG'A^2GAG']$ per. 3 De Valli

— Seq. 7 [DA'S'AD'A'SA] per. 3 De Valli

— Seq. 8 $[(GA)^4]$ per. 2

— Seq. 9 $[(ABFRSD)^2]$ per. 2 A. Miotto

— Seq. 10 $[(F'AFA'DA'D'A)^2]$ per. 3 D. Uri

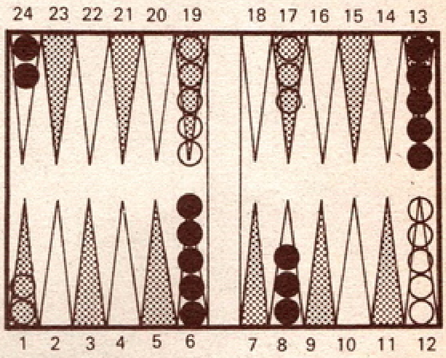
— Seq. 11 [D'BDFBF'AFB'F'D'B'DA'] per. 3 D. Uri

— Seq. 12 $[A'RAR^2DRD^2ADA^2RAR^2DRD^2ADA']$ per. 3 D. Uri

Due parole meritano di essere spese sulla velocità perchè negli ultimi tempi svariate riviste (e mi hanno detto anche la televisione) parlavano di tempi inferiori ai 30 sec. Il buffo è che i medesimi articoli (e su riviste autorevoli) citavano come record mondiale quello dell'elaboratore di M. Thistlethwaite con un massimo di 52 mosse dichiarandolo altresì inutilizzabile per un uomo. Ora se la mia ragione non si è ancora smarrita nei meandri del cubo questi 'mostri' della velocità dovrebbero avere nella loro testolina un elaboratore, conoscere il programma di Thistlethwaite e vedere (che è più che guardare), pensare, ricordare e muovere a una velocità superiore ai 577 millesimi di secondo per rotazione. Se volete farvi un'idea oliate il cubo, asciugate le mani dal sudore e provate a fare $(DRSF)^n$ per 30 secondi e poi tornate indietro con $(F'S'R'D')^n$ contando le mosse finchè il cubo torna a posto... per me cose del genere sono attualmente l'unico modo per fare il cubo in meno di 30 secondi, ma possono essere utili unicamente a stupire gli amici.
Allenatevi senza timore quindi perchè il campionato italiano è ormai alle porte.

Per gli appassionati del del $(DRSF)^9$ i quiz di questo mese sono:
— Solo Seq. 5;
— Solo Seq. 6 e inversa;
— Entrambe le precedenti;
— Con tutte le sequenze che volete purchè non muovano più di 6 pezzi.

Con l'ausilio di provette stenografe, Nancy e Denise, abbiamo registrato alcune partite svoltesi tra giocatori durante incontri a livello internazionale.
Il sistema usato appare forse un po' complicato ma vi possiamo assicurare che con un breve esercizio vi troverete a vostro agio e potrete poi a vostra volta registrare le partite con i vostri amici.
Per seguire agevolmente la partita prendete la vostra tavola da gioco e disponete le pedine nella posizione di partenza con le pedine bianche che giocano in senso antiorario e le pedine nere in senso orario.
Immaginate tutti i punti numerati dal punto di vista del giocatore che deve muovere; se muove il nero il punto 24 è quello in alto a sinistra dove sono le 2 pedine ed il punto 1 è quello in basso a sinistra dove sono le 2 pedine bianche, se muove il bianco il punto 24 è quello in basso a sinistra ed il punto 1 è quello in alto a sinistra (nella figura è indicata la numerazione per i neri).



Tutte le mosse sono registrate indicando con due numeri separati da una barra la punta di partenza e la punta di arrivo di ogni mossa.
Il primo numero è sempre più alto del secondo. Il BAR è indicato con BAR mentre l'indicazione OFF sta a significare che una pedina viene portata fuori definitivamente. Se il secondo numero della mossa è seguito da un punto esclamativo ! ciò significa che è stata colpita una pedina dell'avversario che è stata mandata sul BAR.
Quando il secondo numero della mossa è sottolineato ciò indica che si è occupato un punto.
Non dico di più per non annoiarvi ma sono a vostra disposizione per ogni chiarimento; scrivetemi anche per eventuali commenti; mi farete piacere!
L'incontro di cui riporto l'ultimo gioco si svolge tra DAVID LEIBOWITZ, vincitore del primo premio di 129 mila dollari in palio nel Torneo AMATORI AMERICANI DEL BACKGAMMON che si svolge annualmente a Las Vegas, e PAUL MAGRIEL (soprannominato

Giocare da campioni: Leibowitz-Magriel

Registrate e commentate entusiasmanti partite ad altissimo livello

di Alberto Da Pra

X-22), autore di un trattato sul Backgammon.
L'incontro si è svolto nel mese di Gennaio del 1979 all'Isola di Turnberry, grande centro residenziale a Nord di MIAMI BEACH in Florida in occasione dell'annuale Torneo denominato Gold Cup. Dopo i primi tre rounds eliminatori erano rimasti in gara per la Coppa 32 giocatori sui 200 circa partecipanti. Nel quarto round si sono incontrati appunto il giovane DAVIDE (Leibowitz ha solo 22 anni) e il GOLIA, Paul (X-22) Magriel.

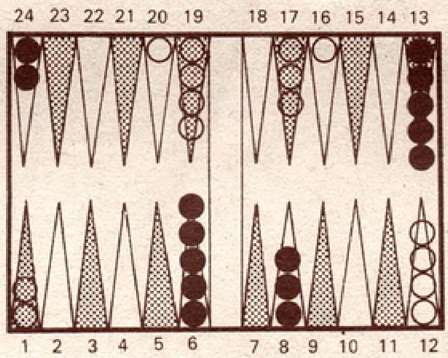
Prima di cominciare un'ultima avvertenza: avrei potuto registrare le mosse su due colonne diverse destinate ai due giocatori. Ho preferito invece mettere tutto su di una sola colonna affinchè si possa agevolmente, coprendo il testo con un foglietto di carta effettuare le mosse e poi verificarle con quelle fatte dai Campioni. Occorre solo fare un po' di attenzione per non confondere le mosse dei due giocatori.

MAGRIEL tiene i neri (•) e LEIBOWITZ i bianchi (o). I movimenti dei neri si dicono mosse, quelli dei bianchi contromosse; sono numerate progressivamente.

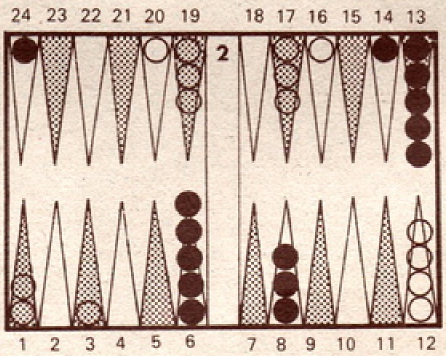
La partita è stata emozionante sin dall'inizio. Leibowitz ha vinto due punti nel primo gioco e poi, miracolosamente, si è portato sul 10-0 infliggendo a Magriel un gammon con il cubo sul 4. Magriel ricupera il grave svantaggio e all'inizio del gioco che descriveremo lo score è il seguente: LEIBOWITZ 15 - MAGRIEL 12. Il punteggio finale è di 17 punti.

I commenti non sono fatti per criticare ma per cercare di far capire ciò che probabilmente era nelle intenzioni del giocatore.

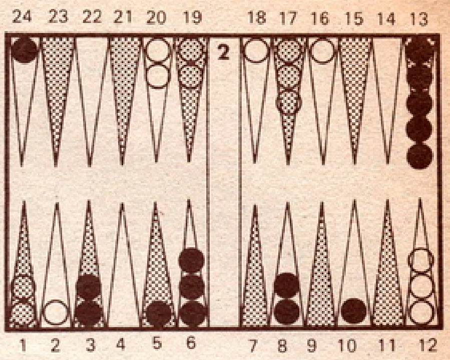
1. • - .1
1. o 4. - 13/9, 6/5
Leibowitz fà la prima contromossa muovendo in modo normale.



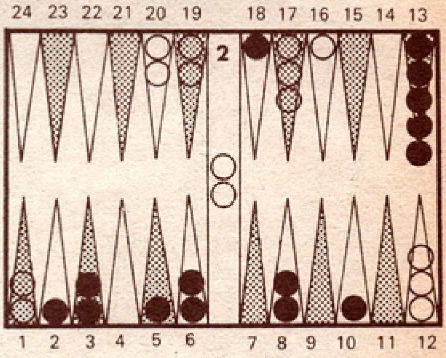
2. • 6.4
24/20!, 20/14
2. o 3.1
BAR/22, 6/5
3. • PROPONE IL CUBO A 2
3. o ACCETTA
Le intenzioni di Magriel sono quelle di cercare a tutti i costi di conquistare 4 punti per colmare lo svantaggio di 3 punti (15-12). Cercherà quindi di vincere un gammon. A mio parere il doppio è dato un po' troppo presto ed in una posizione di non grande vantaggio per Magriel.



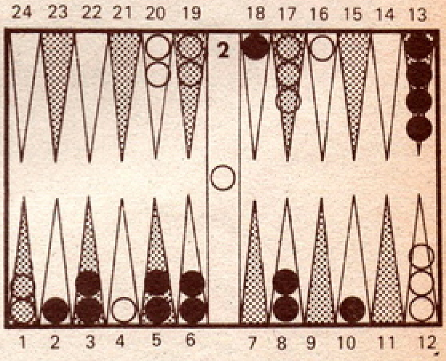
4. • 5.3
8/3!, 6/3
4. o 5.1
BAR/20, 6/5
5. • 4.1
14/10, 6/5!
5. o 6.2
BAR/23, 13/7
6. • 6.4



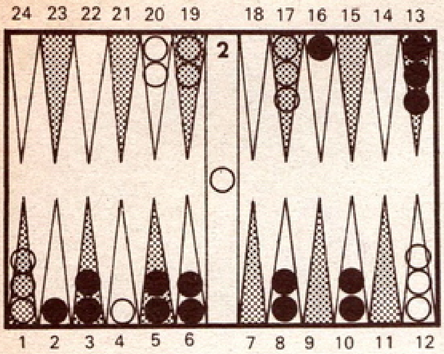
Magriel prosegue nella sua azione per conquistare il gammon e tenta il tutto per tutto colpendo due pedine e lasciando due blot.
24/18!, 6/2!
6. o 3.3
David tira un magnifico dado nel momento più inopportuno e non può rientrare.



7. • 5.3
13/5
7. o 6.4
BAR/21; la seconda pedina resta sul BAR.
8. • 3.2



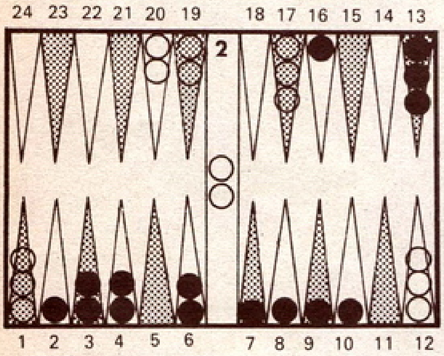
18/16!, 13/10
In fatto che con il 2 si debba colpire il blot sul finito 16 è i fuori discussione. in alternativa alla mossa 13/10 si poteva muovere il 3 con un 10/7 o con un 8/5 per avere alla prossima mosa un maggior numero di costruttori per coprire il punto 2 o per colpire il blot sul 4.
8. o 6.1
BAR/24; la seconda pedina non può rientrare dal BAR.
9. • 1.1



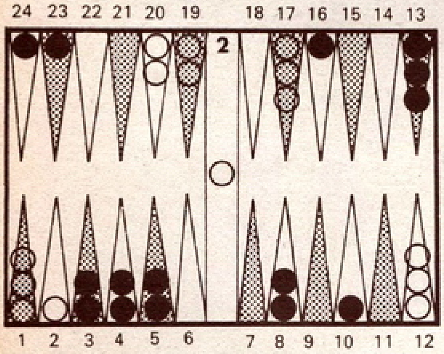
5/4(2)!, 8/7, 10/9

Mossa ineccepibile che consente di avere il maggior numero di costruttori per coprire il punto 2 o per fare il punto 5.

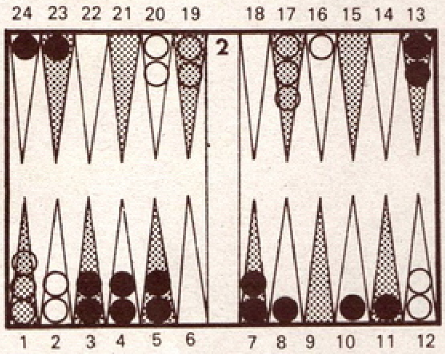
9. o 4.2



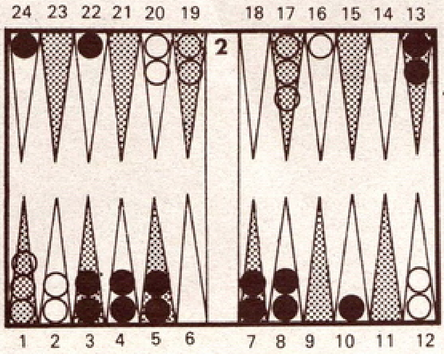
BAR/23! mentre la seconda pedina non può rientrare dal BAR.
10. • 5.2
BAR/23, 7/2!
10. o 5.2
BAR/20, BAR/23!
11. • 1.1
BAR/24, 6/5! (2), 9/8
11. o 4.3
Non rientra
12. • 4.1



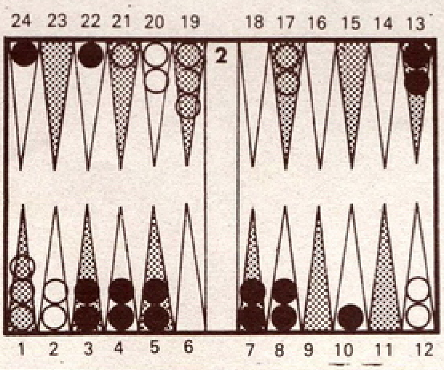
16/11 La speranza di fare un blitz sta sfumando. Magriel si prepara ad occupare la punta 6.
12. o 4.3
Non può rientrare con la pedina sul BAR.
13. • 6.1
Magriel decide giustamente di abbandonare il gioco all'indietro (backgame) per mancanza di tempi; inoltre ci sono oramai scarse speranze di fare un gammon. Passa quindi a fare un gioco di posizione occupando il punto 7.
13/7, 8/7
13. o 4.2
BAR/23, 13/9
14. • 3.1



11/8, 23/22
14. o 4.3



9/6, 8/4
David è ora in difficoltà. Le sue pedine sono ben piazzate ma il "tempo" è terribilmente scarso.
Avrebbe potuto coprire il punto 9 ma anche questo gioco avrebbe promesso poco.
15. • 2.1

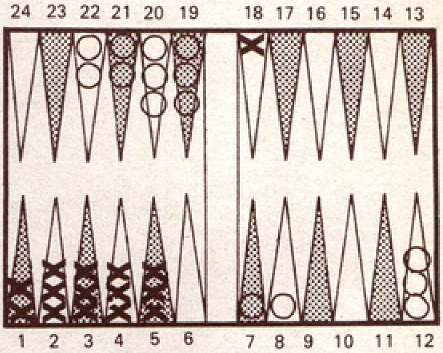


Colpire o non colpire? Questo è il dilemma! Che cosa fareste Voi al posto del nero? Scriveteci la Vostra risposta esponendo i motivi della scelta. Coloro che avranno risposto esattamente saranno tenuti presente nella formazione della COMMISSIONE Q della BEA che ha lo scopo di preparare i problemi di gioco per le gare professionali. (Il seguito al prossimo numero)

I problemi

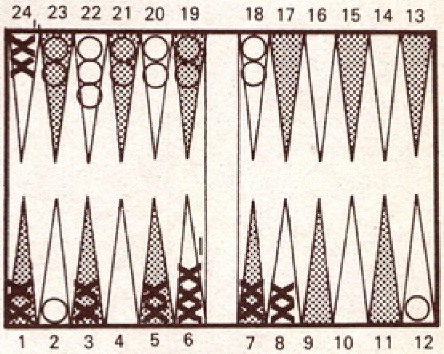
di Luigi Villa

Problema 1



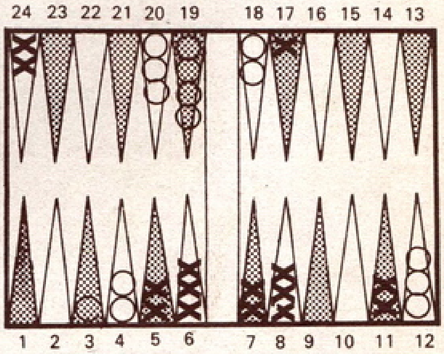
x deve muovere 4-3

Problema 2



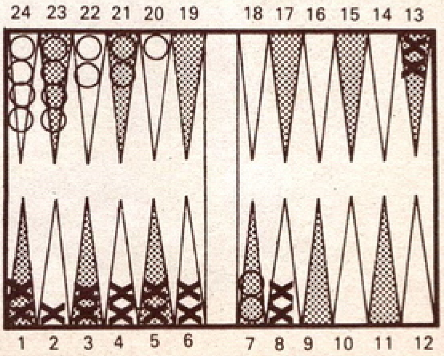
x deve muovere 2-1

Problema 3



x deve muovere 2-1

Problema 4



x deve muovere 6-1

Le soluzioni sul prossimo numero

BORODINO

di Marco Annatelli

Un posto di tutto rispetto spetta ai giochi del periodo napoleonico; infatti la grande epoca imperiale, le rutilanti uniformi e le tattiche di combattimento continuano, ancor oggi, ad esercitare un grande fascino tra i giocatori di simulazioni. Parlare di questo periodo vuol dire richiamare alla memoria le grandi battaglie che resero immortale il nome di Napoleone Bonaparte (Arcole, Marengo, Austerliz, Jena, Borodino ecc.). Ciascuna di queste ha avuto il suo peso e la sua importanza nella fulminante carriera del "grande corso". Una delle meno conosciute dal pubblico è forse Borodino, battaglia che ha deciso il destino della Francia e del suo imperatore facendone iniziare il declino. La G.D.W. ha proposto agli appassionati questa battaglia, intitolando il gioco: *"La battaille de la Moskova"*.
Si tratta di una simulazione appassionante, con un meccanismo di gioco non particolarmente difficile ed alcune soluzioni (es: i valori di combattimento delle unità sono sconosciuti ai giocatori avversari e le unità diminuiscono la propria forza man mano che subiscono perdite) che rendono il tutto molto interessante.

I CONTENDENTI

Russi		Francesi	
24.000	Cavalieri di cui 7000 cosacchi	28.000	Cavalieri
72.000	Fanti di cui 10.000 miliziani	90.000	Fanti
14.500	Artiglieri	13.000	Artiglieri
640	Pezzi di artiglieri	587	Pezzi di artiglieria

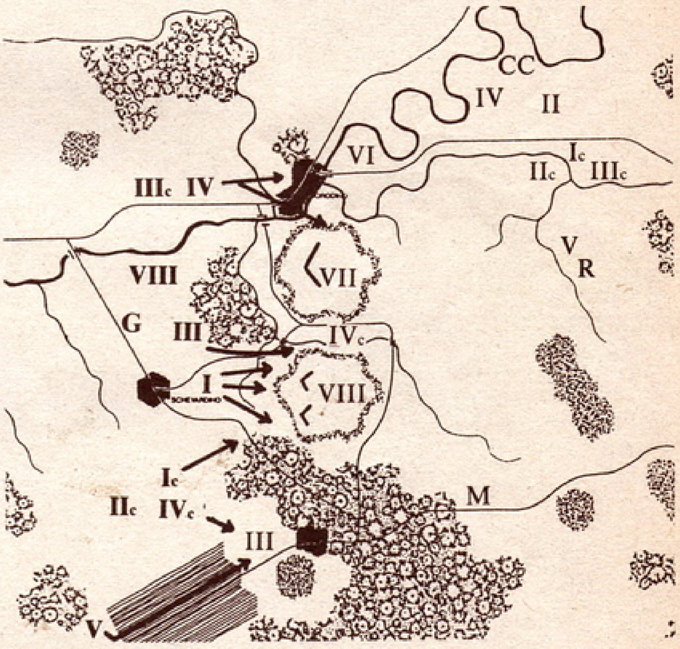
I NUMERI ROMANI RAPPRESENTANO I CORPI DI CIASCUN ESERCITO

R = Riserva d'artiglieria
N = Milizia russa
CC = Cavalleria cosacca
G = Guardia francese

□ Quadrati
→ Attacchi
···› Ritirate
Scontri
Batterie

Tutti i simboli in neretto si riferiscono ai francesi e quelli chiari ai russi.

La battaglia nella realtà fu uno scontro diretto, brutale, di logoramento in cui i contendenti continuarono a combattere fino allo sfinimento reciproco, nel vano tentativo di ottenere una vittoria definitiva. Lo scontro si protrasse a lungo con fasi alterne, fino a quando i ripetuti assalti francesi ebbero la meglio sulla fanatica resistenza dei russi, ma l'esito non fu risolutivo, poichè le perdite e l'ora tarda non permisero a Napoleone di sfruttare la situazione e di riportare la vittoria tanto sospirata.
Come si può vedere nella cartina Kutuzov aveva commesso alcuni errori, il più importante di tutti quello di aver destinato un numero sproporzionato di truppe al fianco destro e di aver lasciato troppe poche truppe sul fianco sinistro; il piano di Napoleone si basava su un attacco frontale, mentre azioni diversive venivano effettuato sui fianchi russi per mantenere impegnato il grosso dell'esercito nemico.

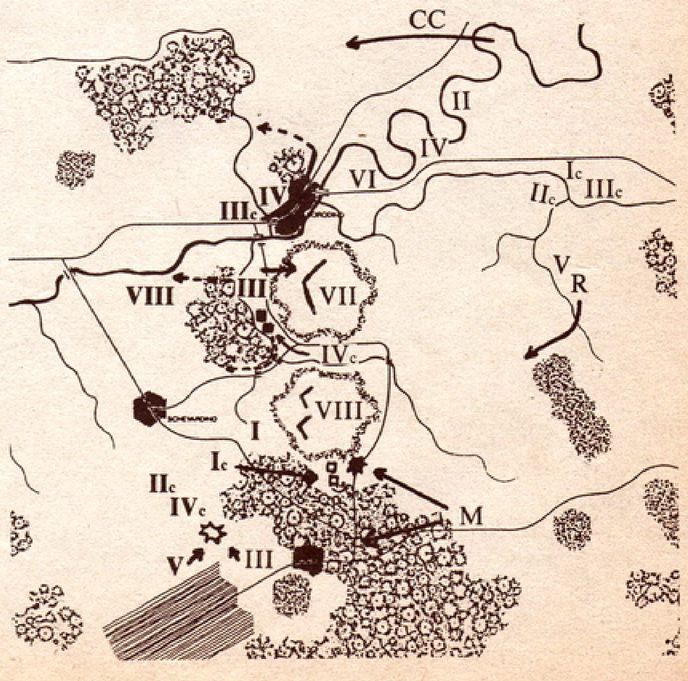


2ª pianta (dal 1° al 12° turno)

Strategia francese
— *Tentativo di incunearsi tra le ridotte a punta di freccia e la foresta per sviluppare una manovra di aggiramento della ridotta stessa e del fianco sinistro russo.*
— *Contenimento del III corpo russo.*
— *attacchi diversivi su Borodino e contro la grande ridotta.*
— *Formazione di una grande batteria di copertura, contro le* **strategia russa** *ridotte a punta di freccia.*
— *Ampia manovra di aggiramento dell'ala sinistra francese con l'intervento della cavalleria cosacca, del II corpo e del IV corpo.*
— *Resistenza ad oltranza al centro e sul fianco destro.*
— *Avvicinamento delle riserve al centro per rafforzarlo.*

Eventi
I francesi concentrano le loro batterie creando vuoti paurosi nelle fila russe, la fanteria francese si incunea tra le ridotte e la foresta mentre reparti di cavalleria si scontrano con la milizia scompigliandola e volgendola in fuga. Un velo di unità francesi riesce a resistere a massicci, ma scoordinati, attacchi russi provenienti da Utitsa, fino all'arrivo del V corpo di Poniatowski. Al centro (grande ridotta) i francesi attaccano per impegnare il nemico e vengono duramente respinti da contrattacchi della cavalleria della Guardia; nello scontro che segue i quadrati francesi decimano la cavalleria riuscendo a sganciarsi, sul fianco sinistro francese i russi sorprendono le unità nemiche in ordine di marcia, l'artiglieria russa infligge pesanti perdite alle colonne francesi, contemporaneamente i cosacchi e il II corpo passano il fiume costringendo i francesi ad una rapida ritirata.

Errori
I russi non hanno saputo utilizzare i successi inizialmente ottenuti dalla loro cavalleria, non supportando gli attacchi con la fanteria e l'artiglieria, vanificando così i successi iniziali. Inoltre la mancanza di contrattacchi contro le unità del primo corpo francese ha messo in pericolo tutto il fianco di Utitsa. I francesi si sono fatti sorprendere a Borodino dall'iniziativa russa e non hanno risposto adeguatamente alle manovre della cavalleria cosacca.



3ª Pianta (dal 13 al 24 turno)

Strategia francese
Nessuna variazione nell'impostazione di partenza.

Strategia Russa
— *Urgente utilizzo delle riserve sul fianco in pericolo*
— *Uso del IV corpo a copertura del centro.*

Eventi
I francesi dilagano oltre le ridotte attaccandole da tergo, anche Utitsa viene messa in pericolo dagli attacchi congiunti francesi e solo l'arrivo della milizia impedisce la caduta della città. L'VIII corpo francese viene

gettato tra la grande ridotta e le difese a punta di freccia, i russi lanciano tutta la loro cavalleria nel tentativo disperato di respingere l'avanzata francese e con gravi perdite vi riescono. Ma nulla può ormai impedire che le ultime difese vengano infrante, le ridotte vengono prese e nemmeno l'intervento della riserva russa riesce ad impedirlo. A Borodino i francesi ripresisi dalla sorpresa iniziale si scontrano con i cosacchi, la cavalleria ed i quadrati francesi fanno strage delle unità di Platov, i superstiti trovano rifugio tra le unità del II corpo scampando così all'annientamento. Il VI corpo passa il fiume e impegna i francesi.

Errori

Il ritardo con cui i russi hanno utilizzato le riserve e lo squlibrio esistente tra le forze presenti nei diversi settori hanno portato alla disfatta del fianco sinistro russo.

Il cattivo uso della cavalleria, lasciata sempre a se stessa e mai utilizzata congiuntamente con le altre armi ha rappresentato il maggior errore tattico della squadra russa. La vittoria è ormai saldamente in pugno ai giocatori francesi.

4ª Pianta (dal 25° turno fino alla fine)

Strategia francese e obiettivi finali

— Ampliamento dell'aggiramento alla grande ridotta.
— Occupazione di Borodino.
— Uso della grande batteria contro l'ultima difesa russa annientamento del III corpo russo e occupazione di Utitsa

Strategia russa

— Ripiegamento generale del fianco sinistro sulla linea del ruscello
— Utilizzo della riserva di artiglieria per coprire il fianco indifeso
— Contrattacco generale contro Borodino
— Resistenza ad oltranza nella grande ridotta.

Eventi

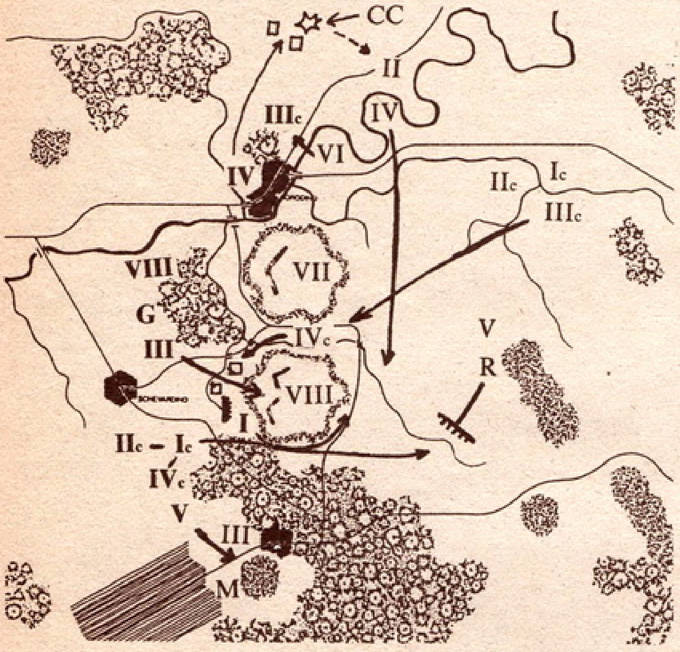
I francesi utilizzano il V corpo per ripulire e occupare Utitsa mentre i reparti più avanzati si scontrano con l'artiglieria della riserva posta in batteria lungo il ruscello, ultimo ostacolo naturale all'avanzata francese. Mentre l'VIII corpo francese attacca la grande ridotta, con l'appoggio di tutta l'artiglieria, il I corpo e tre corpi di cavalleria si gettano contro ciò che rimane del V e del VIII coropo russo. Il provvidenziale intervento del IV corpo russo salva la situazione, ma ormai i russi hanno utilizzato tutte le riserve, l'arrivo dei polacchi del V fa di nuovo pendere la bilancia in favore dei francesi.

Uniti in un ultimo disperato tentativo i corpi francesi spezzano la resistenza russa, inutilmente i russi rioccupano le posizioni: bastano poche unità della guardia per ricacciarli indietro.

La grande ridotta è definitivamente occupata. A nulla serve il successo riportato contro i francesi a Borodino, due corpi russi ricacciano oltre il fiume le stanche unità avversarie installandosi nella città.

Errori

Non vi sono stati errori sostanziali nella parte finale della battaglia, tutto si è svolto come era prevedibile, le forze più deboli non hanno retto alla continua pressione e sono state costrette a ritirarsi.



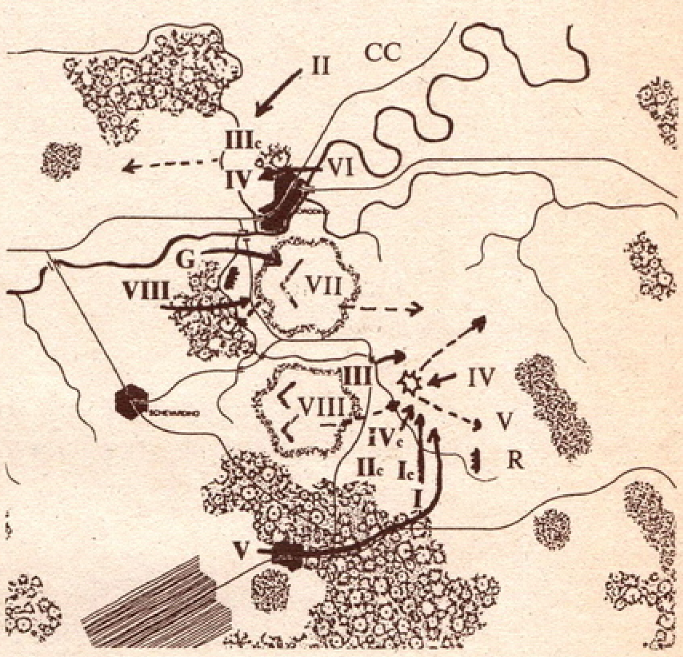


TABELLA EFFETTI DEL TERRENO

TIPO DI TERRENO			COSTO DEL MOVIMENTO PER UNITÀ di fanteria	ufficiali cavalleria a cav.	artiglieria a piedi	EFFETTI DEL TERRENO SUL COMBATTIMENTO
1	1503Q	Esa chiaro	1	1	1	Nessuno
2	1908U	Esa foresta	2	4	4	La cavalleria viene dimezzata sia in attacco che in difesa
3	0208B	Esa vigneto	2	3	3	La cavalleria viene dimezzata sia in attacco che in difesa
4	1403P	Esa strada	1/2	1/2	1/2	Nessuno
5	1305O	Esa fiume	+1	+2	+3	Gli attaccanti, escluse le unità d'artiglieria, sono dimezzati. Il difensore non è obbligato ad attaccare (No ZdC)
6	1707S	Esa collina	+1	+2	+2	Gli attaccanti sono dimezzati (escluse le unità d'artiglieria)
7	1406P	Esa ponte	N.C.	N.C.	N.C.	Gli attaccanti sono dimezzati (escluse le unità d'artiglieria)
8	0413D	Esa città	1	2	2	Difensore raddoppiato l'artiglieria dimezzata le ZdC non si estendono all'interno
9	1413P	Esa lato ridotta	+1	+1	+2	Tutti gli attaccanti sono ridotti ad un terzo; la ZdC non si estende attraverso il lato
10	2003V	Lato ruscello	+1	+1	+2	Agli attaccanti vengono diminuiti di due punti

Conclusioni

La battaglia è stata ampiamente vinta dalla squadra francese, sia sul piano tattico che su quello strategico: infatti mentre i giocatori francesi sono riusciti ad individuare il punto debole avversario la squadra russa non ha saputo tamponare le falle, né restituire i colpi.

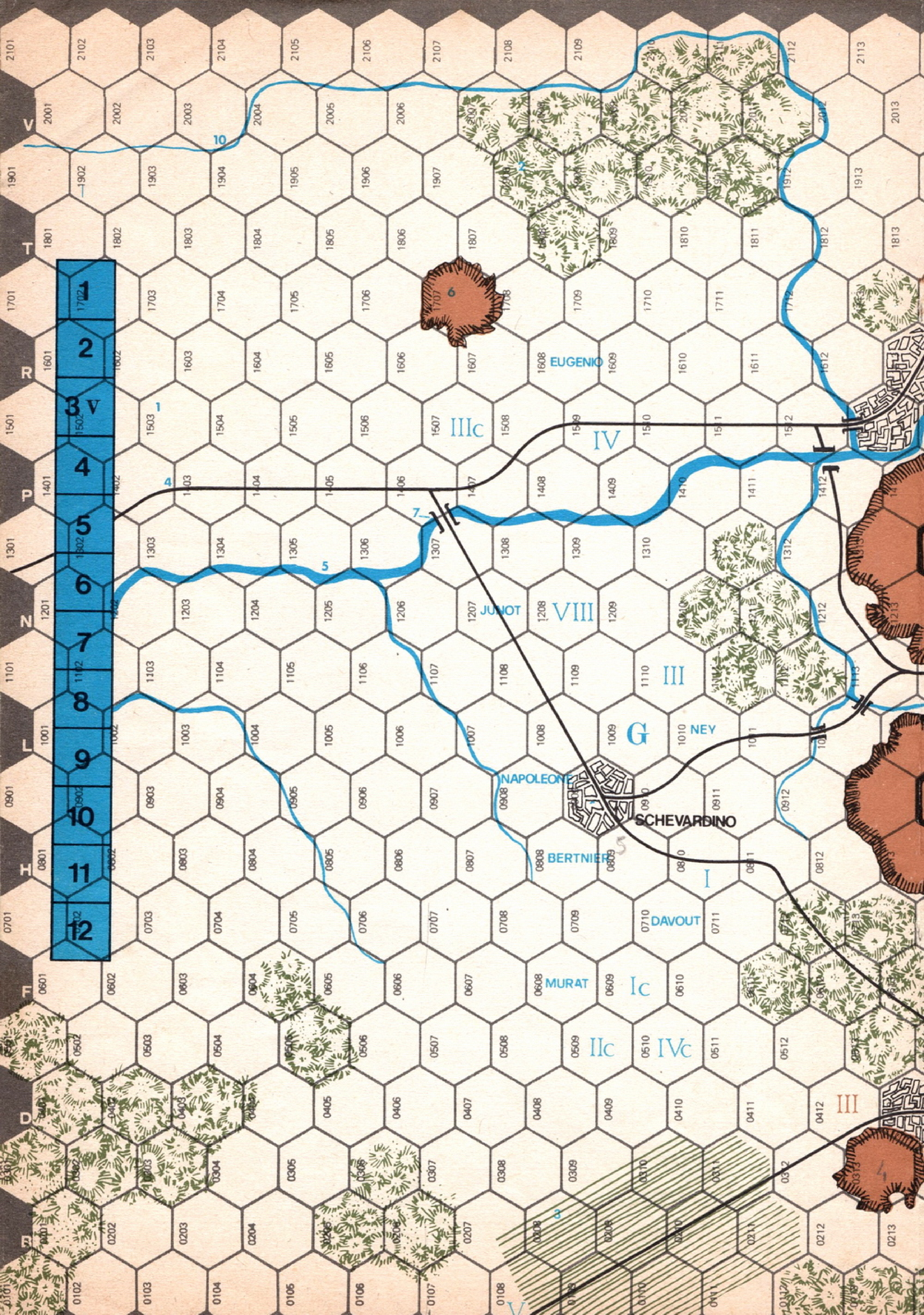
Questo non perchè gliene siano mancate le occasioni ma in quanto non è riuscita a dare un seguito alle proprie iniziative nè a sfruttare gli errori e le debolezze dell'avversario. Anche sul piano tattico i russi hanno dimostrato la loro incapacità, manovrando in maniera poco coordinata le diverse armi ed utilizzando quasi sempre la cavalleria da sola senza alcun supporto. Il vincitore ha meritato il successo, la squadra ha operato come un sol uomo sapendo sfruttare gli sbagli, le carenze e le miopie dell'avversario, non dandogli mai tregua e utilizzando al meglio le proprie forze.

Tutti gli effetti del terreno sul combattimento **sono** cumulativi.

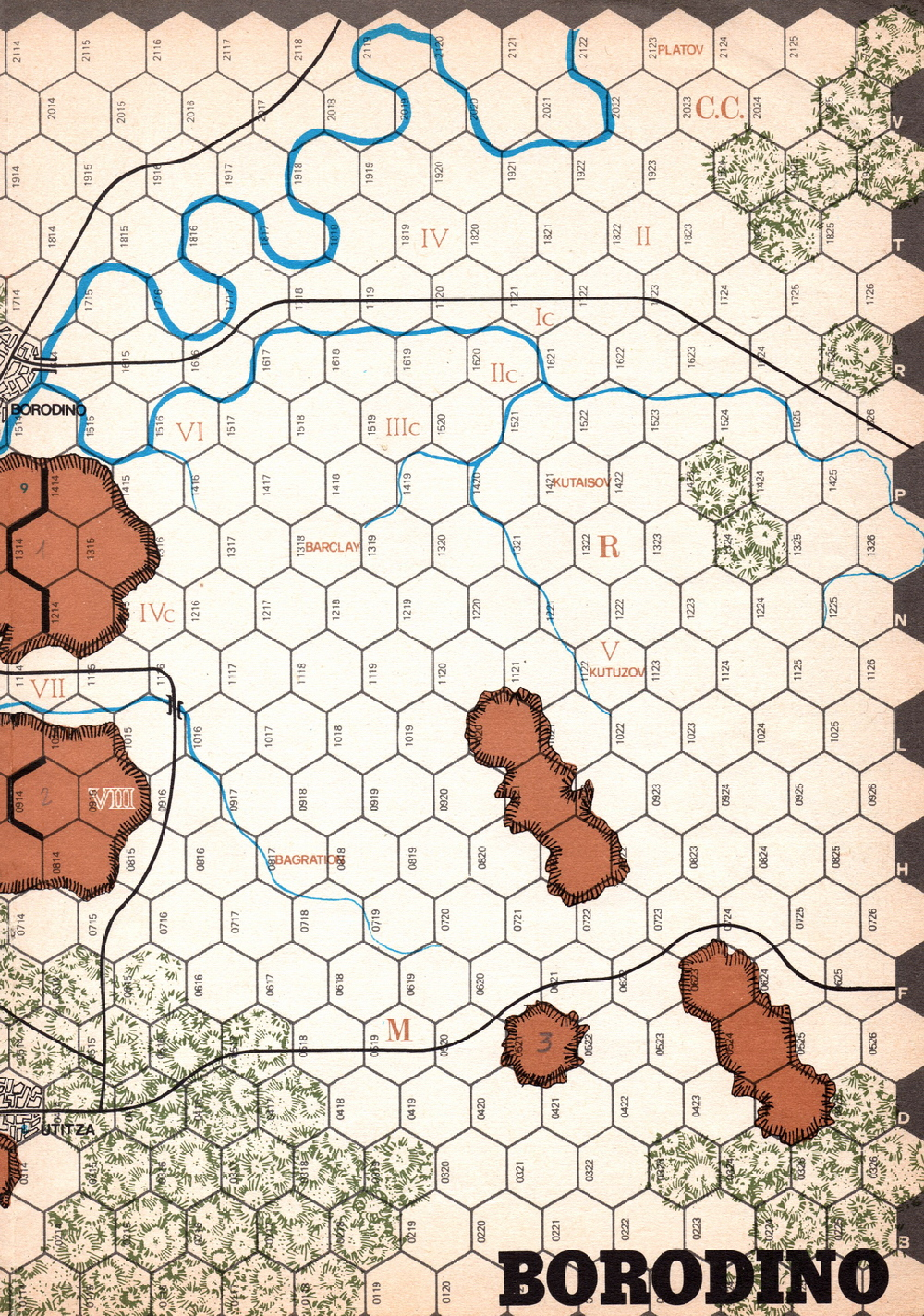
Effetto delle ZdC: tutte le unità che entrano in ZdC nemiche pagano un punto movimento addizionale. Tutte le unità che escono da Z.d.C. nemiche pagano due punti movimento addizionali.

INDICE DEGLI ARGOMENTI TRATTATI DA PERGIOCO DALL'OTTOBRE 1980 AL SETTEMBRE 1981

Nota: Gli articoli sono stati divisi per grandi settori di gioco. Le indicazioni si riferiscono rispettivamente all'anno, al mese, al numero di pagina; la lettera "g" indica una pagina grigia "da giocare". Ad esempio l'indicazione II/4/12 significa: anno secondo (1981), mese di aprile, pagina 12. L'indicazione * significa che l'argomento relativo è stato trattato su tutti i numeri usciti, a partire dall'ottobre 1980.



1
2
3 V
4
5
6
7
8
9
10
11
12
EUGENIO
IIIc
IV
JUNOT
VIII
III
G
NEY
NAPOLEONE
SCHEVARDINO
BERTNIER
I
DAVOUT
MURAT
Ic
IIc
IVc
III



PLATOV
C.C.
IV
II
Ic
IIc
BORODINO
VI
IIIc
KUTAISOV
BARCLAY
R
IVc
V
KUTUZOV
VII
VIII
BAGRATION
M
UTITZA
V
T
R
P
N
L
H
F
D
B
BORODINO

BORODINO

1 - INTRODUZIONE

Napoleone aveva tentato fin dall'inzio della campagna di Russia di giungere alla risoluzione della guerra con una singola battaglia. Purtroppo i russi avevano adottato la strategia della terra bruciata e le sue armate non riuscivano ad ottenere la tanto cercata vittoria. Ma ecco che finalmente l'esercito russo sembra decidersi a sostenere una battaglia campale ed a mettere fine alla sua continua ritirata. I Russi spinti da un massiccio richiamo alla religione e all'inviolabilità della Patria si prepararono alla strenua difesa della Santa Russia con ben altro spirito di Austerliz. Anche Napoleone vuole sempre più questa battaglia, le cattive notizie (sconfitte ad opera degli inglesi) dalla Spagna lo convincono che deve sbrigarsi a mettere in ginocchio il gigante russo, prima che l'orco inglese crei una nuova alleanza contro di lui. La sorte ha giocato le sue carte, gli avversari sono pronti, il luogo, Borodino, passerà alla storia come una delle battaglie più importanti dell'epopea napoleonica. Il vincitore deciderà le sorti dell'Europa, la vittoria francese porterebbe alla fine della campagna di Russia ed al rinvio della coalizione antinapoleonica, la vittoria russa stroncherebbe le ultime speranze di Napoleone di imporre la pax francese all'Europa.

2 - IL GIOCO E LA SUA SCALA

Il gioco rappresenta la battaglia di Borodino a livello di brigata o reggimento, ogni esagono è uguale a circa 600 metri da lato a lato, ogni punto (difensivo) rappresenta circa 600 uomini di fanteria o cavalleria; mentre ogni punto di artiglieria è uguale a 6 cannoni. Ogni turno è uguale a 60 minuti di tempo reale; il gioco dura dodici turni, ciascuno dei quali diviso in 2 turni giocatore.

3 - EQUIPAGGIAMENTO

— Una mappa di cm. 42 per cm. 30 rappresentante il terreno della battaglia
— Una tabella che raggruppa i tipi di terreno rappresentati sulla mappa, spiegandone gli effetti sul movimento e sul combattimento
— Una tabella per il combattimento

Equipaggiamento

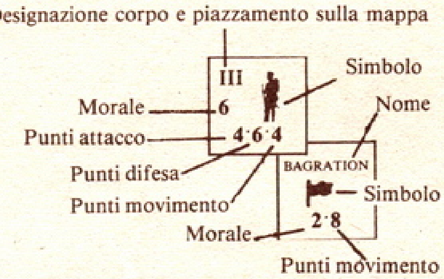
Ci sono 3 tipi di pezzi:
- unità di combattimento,
- capi
- pezzi di gioco

N° 73 unità francesi — N° 82 unità russe
N° 7 capi francesi — N° 5 capi russi
N° 12 rotta
N° 16 segnalini disordine
N° 85 segnalini punti persi — Totale 280
— Unità



unità di fanteria
unità di cavalleria
unità di artiglieria
unità di artiglieria a cavallo
R segnalino di rotta
D segnalino di disordine

Designazione corpo e piazzamento sulla mappa



4 - SEQUENZA DI GIOCO

La partita si compone di dodici turni di gioco, ogni turno è composto da due turni giocatore, durante ciascun turno giocatore solo il giocatore in azione (in fase) può rimuovere, combattere e recuperare le proprie unità.
Il primo a muovere è il giocatore francese.
L'ordine in cui si può eseguire tutto ciò è qui delineato:
Fase 1: Recupero unità
Il giocatoro in fase tenta di recuperare le unità in rotta o disordine lanciando il dado per ogni unità in quelle condizioni. Può inoltre tentare di sganciare le proprie unità dalle Z.d.C. nemiche.
Fase 2: Movimento
Solo il giocatore attivo muove liberamente le unità che desidera, in qualsiasi direzione voluta e tenendo conto delle limitazioni imposte dalle regole sul movimento (vedi 5 e tabella sul movimento).
Fase 3: Combattimento
Il giocatore attivo esegue gli assalti contro le unità difendenti. I risultati di combattimento devono essere applicati immediatamente e prima di effettuare i seguenti attacchi.

Il completamento della sopra elencata sequenza è un turno giocatore.

5 - MOVIMENTO

Ciascuna unità o capo ha una propria capacità di movimento, tutti i pezzi devono essere mossi uno alla volta, esagono per esagono, in ogni direzione o combinazione di direzioni che il giocatore desidera. Una unità spende punti movimento per entrare in ciascun esagono (vedi tabella dei costi del movimento). Il giocatore muove le unità fin quando ha punti da spendere o decide di cessare il movimento. Quando il giocatore lascia il pezzo, l'unità non può più essere toccata né la sua posizione sulla mappa modificata. La fase di movimento finisce quando il giocatore ha mosso tutte le unità o annuncia la fine della fase. Durante la fase di movimento il giocatore attivo muove quante unità desidera, le unità possono essere mosse nella propria fase o per risultato di combattimento. Le unità che iniziano il movimento ad almeno tre esagoni di distanza da unità nemiche possono spendere due punti movimento addizionali. Il numero di punti movimento che un'unità deve spendere dipende dal tipo di esagono che attraversa. Un'unità non può mai entrare o passare in un esagono contenente unità da combattimento nemiche.

6 - AMMASSAMENTO

In un esagono possono essere ammassate al massimo tre unità amiche alla fine del proprio turno di movimento. Le unità in sopranumero vengono eliminate prima dell'inizio del turno giocatore avversario.
ATTENZIONE in questo gioco non è permesso il dislocamento.

7 - ZONE DI CONTROLLO (Z.d.C.)

I sei esagoni circostanti un'unità costituiscono la sua zona di controllo. Generalmente un'unità entrata in una Z.d.C. non può uscirne volontariamente ma **solo** per risultato di combattimento.
Un'unità in una zdc nemica può uscirne volontariamente **solo** se:
1) l'unità possa spendere due punti movimento addizionali per uscire dalla Z.d.C.
2) l'unità uscendo dalla Z.d.C. nemica non entri in altre Z.d.C.
3) l'unità ottenga un risultato positivo nella prova del morale (vedi 12)

8 - USCITA DALLA MAPPA E RINFORZI

Le unità che escono dalla mappa (volontariamente o per risultato di combattimento) vengono rimosse dal gioco.
Esse **non sono** considerate eliminate al fine del conteggio dei punti vittoria.
Solo il giocatore francese riceve rinforzi. I rinforzi entrano al terzo turno di gioco, all'inizio della fase di movimento e pagando i normali costi del terreno. L'ordine di entrata viene deciso liberamente e la loro entrata può venire ritardata a discrezione del giocatore francese. **Procedura d'entrata:** il primo gruppo di rinforzi spende un punto per entrare nell'esagono d'ingresso, il secondo due punti e così via, in quanto si considerano in ordine di marcia.

9 - COMBATTIMENTO

9A - Le unità che entrano in Z.d.C. avversaria **devono** attaccare **tutte** le unità nemiche con cui si trovano a contatto. Solo le unità di artiglieria possono attaccare unità nemiche non adiacenti (vedi 9C).
ATTENZIONE alcuni tipi di terreno non permettono alle ZdC di estendersi in altri esagoni (vedi tabella effetti del terreno). In questo caso il combattimento è solo volontario.

9B - Tutti i pezzi presenti in un esagono vengono trattati come una singola unità ai fini dell'attacco e della difesa. Sono permessi combattimenti tra uno o più esagoni contenenti unità attaccanti e uno o più esagoni contenenti unità difendenti. Per risolverlo come un unico attacco, le unità attaccanti devono essere adiacenti a tutte le unità che si difendono da quell'attacco. Un'unità impegnata da più unità nemiche deve attaccarle tutte, a meno che queste non siano impegnate da altre unità attaccanti.

9C - Le unità di artiglieria, quando non adiacenti ad unità nemiche, possono bombardare a due esagoni di distanza (1 esagono più l'esagono bersaglio). I pezzi in uno stesso esagono devono bombardare lo stesso bersaglio. Il risultato per l'attaccante non si applica all'artiglieria, a meno che il bersaglio non sia un'altra artiglieria.
ATTENZIONE le unità di artiglieria non subiscono sempre le variazioni del terreno (vedi tabella effetti del terreno)

9D - Si totalizzano i punti d'attacco di tutte le unità coinvolte in un singolo combattimento e si comparano con la somma dei punti difensivi del-

le unità attaccate. Le due somme vengono comparate ottenendo così il rapporto tra le due forze, dividendo la forza dell'attaccante per quella del difensore si otterrà la colonna da consultare sulla tabella di combattimento.

ESEMPIO

39 punti forza d'attacco contro 10 punti forza di difesa il rapporto è 39:10 = 3,9 a 1
che viene arrotondato per difetto a 3/1
Ottenuta la colonna e trovata sulla tabella di combattimento, si lanciano i dadi, si interseca il risultato del lancio con la colonna dei rapporti di forza. Si ottengono così due risultati, il primo si applica all'attaccante mentre il secondo al difensore. I risultati si eseguono prima di risolvere gli altri combattimenti.

9E - Risultati di combattimento

RIT — Tutte le unità coinvolte devono ritirarsi di un esagono. Se nel ritirarsi entrano in un esagono controllato da una Z.d.C. nemica, le unità perdono un punto. Se completamente circondate (tutti i sei esagoni) da unità nemiche sono eliminate.

N° — L'unità in cima perde il N° di punti indicati, un segnalino da uno (1) viene aggiunto immediatamente sotto l'unità. Quando il N° dei punti persi è uguale ai punti difesa dell'unità questa viene eliminata.

D — A tutte le unità coinvolte viene posto sopra un segnalino D ad indicare che sono disordinate. Le unità non si ritirano, perdono la Z.d.C. e muovono di solo due esagoni per turno.

R — A tutte le unità coinvolte viene posto sopra un segnalino R ad indicare che sono in rotta. Le unità si ritirano obbligatoriamente di due esagoni, perdono la Z.d.C., hanno più uno sul tiro del dado nella prova del morale, non possono attaccare.

ATTENZIONE quando nella tabella di combattimento ai risultati D e R viene aggiunto un numero, esso indica quanti punti l'unità perde.

La ritirata viene sempre eseguita dal proprietario del pezzo con le seguenti priorità:
1) **sempre** verso le proprie linee ed il più lontano possibile dal nemico
2) in esagoni privi di Z.d.C. nemiche
3) in esagoni riparati (foreste, città, vigneto o ridotta).

9F - Dopo ogni singolo combattimento l'attaccante può decidere se avanzare nell'esagono lasciato libero dal difensore o rimanere fermo. La fanteria può sempre avanzare dopo il combattimento, la cavalleria solo quando ha nello stesso esagono un capo o quando supera la prova del morale. L'artiglieria non può mai avanzare in un esagono abbandonato per risultato di combattimento.

10 - LINEA DI VISTA

Per linea di vista s'intende l'ipotetica linea che, partendo dal centro dell'esagono contenente l'unità d'artiglieria giunge, **senza incontrare** ostacoli, al centro dell'esagono contenente l'unità bersaglio.

Gli ostacoli che impediscono la visuale sono:
— esagoni foresta
— esagoni vigneto
— esagoni lato di collina
— esagoni città

Quando la linea di vista deve attraversare questi ostacoli per colpire il bersaglio, l'attacco a distanza **non si può** effettuare.

ATTENZIONE un bersaglio su una collina è sempre visibile. Un bersaglio in cui la linea di vista passi su un lato di esagono collina non è mai visibile.

11 - FORTIFICAZIONI

Sulla mappa vi sono solo due fortificazioni:
1) LA GRANDE RIDOTTA
2) LE RIDOTTE A FRECCIA

Le unità che si trovano dietro queste difese hanno i seguenti vantaggi:
1) non subiscono mai i risultati di D o R, perdono solo i punti forza
2) gli attaccanti hanno la forza ridotta ad 1/3
3) le Z.d.C. nemiche non si estendono all'interno delle ridotte, mentre le Z.d.C. delle unità che vi si trovano si estendono al di fuori.

Qualora unità nemiche attaccassero le fortificazioni da uno o più lati non difesi dalle ridotte, il difensore perderebbe (nei confronti di queste unità) tutti i vantaggi.

12 - IL MORALE E L'USO DEI CAPI

Le unità possono andare in rotta o in disordine per risultato di combattimento; in queste condizioni le unità soffrono di molti svantaggi. Quando si trovano in queste situazioni le unità vanno recuperate, la procedura da seguire nella fase appropriata è la seguente:
il giocatore in fase lancia un dado per ciascuna unità disordinata o in rotta applicando immediatamente il risultato se positivo;
il risultato del lancio del dado deve essere sempre inferiore al valore del morale dell'unità da recupero per essere positivo.

Il risultato del lancio del dado può essere modificato:
— più uno se l'unità è in rotta
— meno uno se l'unità è in città
— più uno per ogni Z.d.C. nemica a contatto con l'unità sottoposta al recupero
— meno uno per ogni punto morale delle unità leader.

ATTENZIONE quando più leaders si trovano nello stesso esagono, si usa il leader con il valore più alto per modificare il lancio del dado.

Il morale serve anche a sganciare le unità a contatto (in Z.d.C.) con unità nemiche, infatti tutte le unità che si trovano in una o più Z.d.C. avversarie e vogliono ritirarsi devono eseguire la procedura spiegata nel capitolo zone di controllo. Se la prova ha successo l'unità viene ritirata e dal suo valore difensivo viene sottratto un punto, qualora l'unità non ottenesse un risultato positivo l'unità resterebbe agganciata.

ATTENZIONE: tutte le prove del morale devono essere eseguite da ogni singola unità solo nella fase di recupero e conteggiando sempre tutte le modifiche.

I leaders (capi) si possono muovere con unità o autonomamente, se si trovano con unità che subiscono ritirate si muovono con esse e provano alla fine della ritirata, se nel combattimento sono stati colpiti. Per ogni leader che subisce il risultato di Rit o R si lanciano due dadi, se la somma dei dadi da 2 o 12 il leader viene ritirato dal gioco perchè ucciso.

ATTENZIONE: i capi non possono essere catturati, se unità nemiche si trovano adiacenti o nello stesso esagono di un capo non succede nulla.

13 - REGOLE FACOLTATIVE

Ciascuna delle seguenti regole può essere usata per accordo tra i giocatori. Concordemente si possono usare anche tutte le regole addizionali qui riportate:

A - INTEGRITÀ DI CORPO

Quando unità di corpi diversi partecipano ad uno stesso combattimento, l'attacco viene risolto su una colonna inferiore a quella computata nel rapporto di forze.
Es.: un combattimento 4 a 1 viene risolto sulla tabella del 3 a 1.

B - ARMI COMBINATE

Quando ad uno stesso combattimento partecipano unità di fanteria, cavalleria ed artiglieria, l'attacco viene risolto su una colonna superiore a quella computata nel rapporto di forze.
Es.: un combattimento 3 a 1 viene risolto sulla tabella del 4 a 1.

C - GUARDIA IMPERIALE FRANCESE (Vecchia Guardia)

Quando una o più unità della vecchia guardia, contrassegnate V.G., partecipano ad un combattimento, l'attacco viene risolto su una colonna superiore a quella computata nel rapporto di forze. Se il risultato dell'attacco dovesse essere Rit, R, R1 o R2 il giocatore russo aggiungerebbe 10 punti vittoria, alla fine del gioco, per ogni volta che il giocatore francese avesse subito tale risultato.

D - RITIRATA PRIMA DEL COMBATTIMENTO

Ogni qualvolta una o più unità di cavalleria vengono attaccate da unità nemiche in cui non vi siano pezzi di cavalleria, il difensore può decidere di cedere l'esagono occupato ritirandosi in uno adiacente. In questo caso l'attaccante, dopo aver effettuato tutti i combattimenti, può decidere se avanzare nell'esagono lasciato libero.

E - CARICHE DI CAVALLERIA

Quando unità di cavalleria, da sole, attaccano unità di fanteria, non ammassate con artiglieria o cavalleria, queste *devono* effettuare la seguente prova:
— lanciare un dado
— confrontare il risultato con il valore del prio morale
— andare in R, qualora il risultato del lancio fosse uguale o superiore al morale dell'unità in cima all'ammassamento.
— effettuare il combattimento nel caso in cui il morale fosse maggiore del risultato ottenuto dal dado.

14 - CONDIZIONI DI VITTORIA

La vittoria nel gioco si ottiene accumulando punti vittoria, il giocatore che ne accumula di più risulta vincitore.

I punti vittoria

— un punto vittoria per ogni punto *difesa* delle unità avversarie eliminate;
— due punti vittoria per ogni punto *difesa* di unità, della guardia, eliminate;
— tre punti vittoria per ogni ufficiale avversario eliminato;
— cinque punti vittoria per la conquista di ciascuno dei seguenti esagoni.

Livelli di vittoria

Differenza punti vittoria	livelli
da 0 a 15	pareggio
da 16 a 25	marginale
da 26 a 40	sostanziale
da 41	decisivo

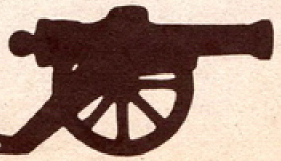
15 - DISPOSIZIONE INIZIALE (ORDINE DI BATTAGLIA)

A - Tutte le unità, tranne il V Corpo Francese, devono essere disposte sulla mappa a non più di un esagono dalla designazione del proprio corpo. (Es.: G, I, II ecc.).

- I russi vengono disposti per primi sulla mappa, quando il giocatore russo ha piazzato tutte le unità possono essere poste i pezzi del giocatore francese.
- I francesi muovono per primi.

B - Tutte le unità, tranne il V Corpo Francese, possono essere disposte liberamente sulla mappa con le seguenti limitazioni: le unità russe non possono essere piazzate oltre la linea del fiume (Z 2123 - Q 1514) e della linea formata dagli esagoni P 1413 - B 0213, le unità francesi non possono essere piazzate oltre la linea formata dagli esagoni Z 2111 - A 0111.

- Il giocatore russo piazza per primo le proprie unità, può disporre segretamente (trascrivendo su un foglio di carta la posizione dei pezzi) cinque corpi a propria scelta. Il giocatore francese dispone le proprie subito dopo. Le unità lasciate fuori mappa devono essere rivelate nel momento in cui una unità nemica entra in un raggio di tre esagoni dal luogo dove sono state poste



Brain Trainer

Il record si piega ma non si spezza

È crollato? Non è crollato? Con il problema di luglio si è posta una questione di lettura e interpretazione del regolamento. Laddove si afferma: "nel caso che nel corso del gioco due pioli dello stesso colore si trovino uno dietro l'altro, si potranno muovere contemporaneamente (se i due pioli si collocheranno davanti a un terzo piolo dello stesso colore)", la dizione "due pioli" si deve intendere in senso lato o in senso stretto? E cioè, "due pioli" significa genericamente una catena di pioli, o proprio e solo due?
Su questo quesito si gioca o no un altro record del mondo, dopo quello frantumato a giugno. Tre giocatori di Roma, infatti, hanno impostato il problema in modo da muovere gruppi di tre e quattro pioli, risolvendolo in 27 tentativi, contro i 28 del record. Vediamo, ad esempio, l'originale soluzione di Olga Beffa:

C5/B6
D5/C5
E5/D5
E4/A6
E3/A7
E2/B7
C4.5/E2.3
C3/D6
B7/E4
B6/E5
A7/B6
C2/A7
B5.6/C2.3
B4/E6
B3/C4
B2/D7
A5.6.7/B2/3/4
C4/B5
A4/C4
A3/E7
A2/B6
D4.5.6.7/A2.3.4.5
D3/A6
D2/C5
E4.5.6.7/D2.3.4.5
B5.6/E4.5
A6/B5

Bella impostazione, vero? Purtroppo per Olga Beffa, Enrico Atanasio e Massimo Menichini, le regole vanno intese in senso restrittivo (questa, almeno, l'opinione della casa produttrice che in tema di campionati ha l'ultima parola): al massimo si possono muovere un paio di pioli, non uno di più.
E il record non crolla perchè i migliori sono arrivati proprio al "tetto" di 28 mosse. Quali? Ecco una soluzione tipo proposta dal triestino Lorenzo Felician. Erano naturalmente possibili alcune varianti.

A5/E6
B5/A5
C5/A6
B4/A7
D5/C5
B3/C6
B2/D5
A6/B2
D4.5/E6.7
D3/B3
D2/B4
A6.7/D2.3
A4.5/B5.6
A3/B4
A2/C7
E6.7/A2.3
E5/A4
E4/A5
E3/B7
E2/D5
C6.7/E2.3
C4.5/E4.5
A5/E6
C3/A5
C2/E7
B6.7/C2.3
B4.5/C4.5
E6.7/B4.5

Ed ecco la classifica

Lorenzo Felician, Trieste	28
Franco Lucio Schiavetto, Roma	28
Leonardo Felician, Trieste	28
Giovanna Barigione, Genova	28
Riccardo Salvarezza, Genova	28
Cynthia Beccari, Borgo Val di Taro	28
Luciano Mauro, S. Giorgio di Nogaro	28
Vincenzo Granatelli, Palermo	28
Mauro Mongardi, S. Lazzaro di Savena	28
Luigi Cannoniere, Napoli	28
Marco Nobile, Roma	28
Carlo Milella, Bari	28
Claudio Cipriani, Colle V. D'Elsa	28
Mauro Casartelli, Como	28
Paolo Arcudi, Pordenone	28
Maria Luisa Versini, Rovereto	28
Claudio Farinati, Rodano	28
Francesco Biraghi, Milano	28
Maria Favaretto, Mestre	28
Giancarlo Pellegrinelli, Stezzano	28
Eugenio Testaverde, Palermo	28
Maurizio Bossi, Milano	28
Daniele Nicolosi, Casalecchio di R.	28
Vincenzo Sernicola, Cava dei Tirreni	28
Marco Airoldi, Milano	28
Fabrizio Larini, Parma	28
William Pavesi, Corsico	28
Paola Napoleoni, Roma	28
Massimiliano D'Emilio, Roma	28
Paolo Granata, Firenze	29
Riccardo Esercitato, Gorizia	29
Daniele Puccioni, Firenze	29
Giovanni Brutti, Verona	29
Dario Crivello, Torino	29
Luca Ferrero, Torino	29
Ciro Annunziata, Arzano	29
Roberto Zarat, Castions di Strada	29
Ireus Beccati, Torino	29
Fabio Fioravanti, Roma	29
Maurizio Nuti, Pisa	29
Tiziano Barbieri, Parma	29
Marco Ramadori, Roma	30
Riccardo Caldari, Roma	30
Marco Mei, Altedo	30
Paolo Prina, Milano	30
Marco Amanti, Roma	30
Servilio Siviero, Rivoli	30
Giuseppe Scagliarini, Bologna	30
Guido Ferrari, Bari	31
Guido Zennaro, Venezia	31
Giorgio Novella, Abisola Capo	31
Maria Letizia Recchia, Roma	32
Luca Ferero, Torino	32
Angelo Galli, Milano	33
Salvatore di Pasquale, Catania	33

Non valide, per infrazione al regolamento, le soluzioni di Olga Beffa, Roma; Enrico Atanasio, Roma; Massimo Menichini, Roma; Andrea Sindico, Roma.

La sfida di ottobre
(record: 39 mosse)

	A	B	C	D	E
7					
6					
5	A	A	A	A	A
4	V	V	V	V	V
3	R	R	R	R	R
2	G	G	G	G	G
1	B	B	B	B	B

↓

	A	B	C	D	E
7					
6					
5	V	B	A	B	G
4	V	B	B	B	G
3	V	R	R	R	G
2	V	A	R	A	G
1	V	A	R	A	G

Pausa (per questo mese) della gara di parole. I lettori-solutori potranno tirare il fiato sino al prossimo numero, mentre i lettori-creatori vedranno finalmente pubblicati i loro giochi.
Iniziamo con una chicca che promettevamo da mesi: il serpentone di anagrammi composto da Giuseppe Ferro di Montorsaio. Il componimento ha bisogno di un'introduzione; lasciamo, quindi, la parola all'autore: "è stato da me sperimentato — afferma Ferro — due anni fa quando un mio caro amico organizzò presso un centro studi socialisti a Grosseto un corso costituito da una serie di lezioni sulla storia e i problemi del socialismo in Italia. Per celebrare la fine del corso fu organizzata una cena alla fine della quale, a mo' di brindisi, diedi lettura della composizione qui acclusa, costituita interamente, a parte il titolo, da anagrammi sul nome del mio amico: Delfo Ceni".
Ed ecco il serpentone:

ODE DELFICA

Delfo Ceni,
don felice,
dolce e fin,
con fedeli
ne fe' dolci
fin le code.
C'è del fino!
"Cedo linfe,
— fece lindo —
fendo ciel".
Con le fide
ci fe' l'onde.
Cedon file...
Fonde Cile...
Ce lo fendi,
Ce le fondi,
con le fedi,
le fecondi,
Delfo Ceni!
Dolce FINE
(C'è fin l'ode!)

Fu pregio per sé
E vediamo la decrittazione che, del serpentone, offre l'autore (ogni numero si riferisce al verso corrispondente): 1. Delfo Ceni, 2. persona lieta, 3. dolce e raffinata, 4. con l'aiuto dei suoi fidi collaboratori 5. riuscì a renderci gradite 6. persino le resse all'entrata delle lezioni. 7. C'è acutezza in questo! 8. "Vi offro nutrimento spirituale, 9. — disse candidamente — 10. vi apro i cieli del sapere". 11. Con la folla delle sue seguaci 12. ci procurò la vista come di un mare agitato. 13. Ogni baluardo crolla... 14. Le dittature si sciolgono come neve al sole... 15. Ci spacchi il cranio, 16. ci fai fondere le meningi, 18. le fecondi 17. con le tue convinzioni, 19. Delfo Ceni! 20. Qui si finisce in bellezza 21. (C'è scappata perfino l'ode!) 22. **Giuseppe Ferro.**
Non c'è che dire, l'ode delfica fila! Caro Ferro, congratulazioni, e invii altre sue composizioni: è un ordine!
E veniamo adesso ai palindromi, ovvero

Parole/1

Via libera ai creatori

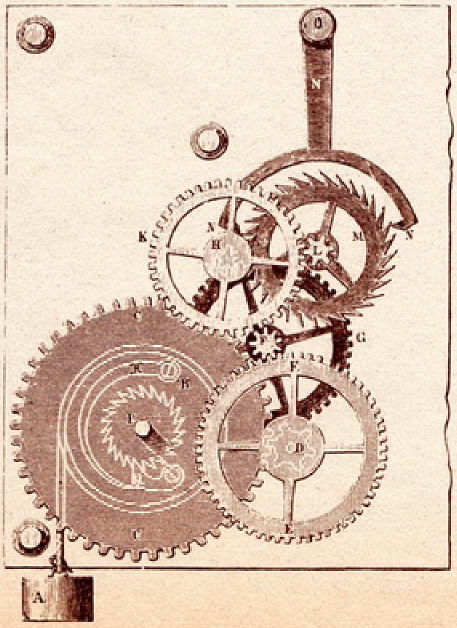
Pausa della mega-gara e onore al merito di chi ha trovato anche il tempo per inventare qualcosa di nuovo e pregevole

di Roberto Casalini

(per chi non ricordasse e per i lettori più recenti) a quelle parole o frasi che si legano anche all'incontrario. Eccovi una poesiola di Claudio Farinati di Rodano:

Ai, m'ami, Nale.
Odi:
Rade otto rosse gocce
E care
Vanno dalle botti:
Gole avide
Alle beve di dolor.
O! Ma omo
Amor o lodi deve:
Bella e diva;
E lo gittò.
Bella donna verace:
Ecco,
Gesso rotto e arido
È l'anima mia.

Non male: non è un componimento elegante come quello di Ferro, ma funziona. A proposito di palindromi, ne avrei uno stupendo e lunghissimo, in prosa (supera per lunghezza persino



quello premiato nel '25, che ho pubblicato qualche mese fa) opera di "anonimo pornoenigmista toscano" del quale possiedo anche una ricca raccolta di "suinigmistica": ahimé però, è un palindromo, come avrete capito, irrimediabilmente turpe, che per essere pubblicato avrebbe bisogno di una richiesta plebiscitaria da parte di tutti i lettori.

Passiamo alle altre proposte: Livio Janni (perché "duca" L.J.?) invia un grazioso "tautogramma alfabetico" (le iniziali delle parole seguono l'ordine dell'alfabeto): "Avendo bevuto cento damigiane eravamo finiti guidando hovercraft immaginari lungo mari navigabili, oceani pericolosi, quando richiamati severamente troncammo, ubriachi, visioni zuccherose".

Infine, tre lettori propongono degli enigmi di notevole validità, che qui pubblico senza soluzioni (appariranno il prossimo mese), invitando tutti voi a risolverli.

Per prime scendono in campo le crittografie mnemoniche: i lettori ricorderanno che l'enigma consiste in una frase (esempio: L'ENIGMISTICA) a cui va data soluzione trovando un'altra frase che sia, al tempo stesso, definizione della prima e abbia un senso compiuto a sè stante. La soluzione dell'esempio che abbiamo fornito è: *serve a spasso*, frase che ha doppio senso perchè: 1) in effetti, l'enigmistica "serve a spasso", cioè per svago, e 2) le serve a spasso sono le cameriere che vanno a passeggio. Per facilitare la soluzione, in genere accanto alla frase esposto si trova un diagramma numerico che indica le lettere che compongono la frase da trovare. Nel caso dell'esempio citato il diagramma sarebbe stato (5,1,6).

Ed ecco le crittografie di Claudio Casolaro:

Fantasma (5, 2, 5, 2, 6)

Club di alcolizzati (7, 7);

e quelle di Luca Ferrero:

Vista vista (6, 5)

La fracassata baratto (6, 2, 5)

Il fantasma di Râ (6, 6).

Sono giunte anche delle crittografie mnemoniche dantesche. Il procedimento è lo stesso delle mnemoniche, salvo che qui la soluzione è offerta da un verso della Commedia.
Le crittografie di Francesco Pallara di Lecce sono:

Stripteaser (5, 3, 5, 5, 2, 9)

Centometristi (3, 7, 2, 5, 4, 6)

Bunker (5, 2, 6, 2, 5, 8)

Femministe (5, 1, 6, 4, 1, 5, 6)

e per quest'ultima la soluzione non è difficile, dato lo spirito fortemente "maschilista" della risposta. Inoltre:

Luna (5, 2, 6, 6, 2, 4)

Testimonianza (2, 6, 5, 8, 5).

Roberto Morassi, da Pistoia, propone invece:

Mitterrand (3, 3, 12, 7, 1, 5)

Omertà (2, 3, 4, 1, 4, 5, 3, 5)

Infine, Luca Ferrero offre:

In nessun momento (2, 4, 10, 2, 7, 3).

A proposito di Luca Ferrero, quattordicenne di Torino che ha spedito, insieme agli enigmi pubblicati, anche crittografie a cambio d'iniziale, crittografie con scarto, anagrammi e antipodi crittografici, sciarade crittografiche, eccetera (le pubblicheremo tutte appena avremo spiegato ai lettori i giochi a cui fanno riferimento) gli rispondiamo che è senz'altro sulla buona strada.
Per concludere, tre comunicazioni: 1) per i limericks, sospendete ogni composizione e attendete due mesi: ci sarà una grande sorpresa; 2) assieme alle soluzioni della gara di parole, il prossimo mese rispondete anche a una domanda: quali, tra i giochi proposti in questa rubrica, vi sono maggiormente piaciuti? Quali non vi sono piaciuti? Le vostre risposte serviranno a organizzare meglio la rubrica; 3) dopo la classifica, proseguite la lettura: troverete una nuova rubrica che apparirà ogni due mesi, dedicata alle crittografie mnemoniche. La compila Francesco Comerci di Firenze, il massimo esperto italiano di crittografie (ha intrapreso un'opera monumentale raccogliendo tutte le crittografie pubblicate, a partire dal secolo scorso, sulla stampa italiana) noto agli enigmisti come Medameo. La prima raccolta di crittografie, data l'attualità, è dedicata a un popolarissimo sport: il calcio.
Per stavolta è tutto. Arrivederci al prossimo mese, con i nuovi problemi della gara di parole.

La classifica

Ribaltamento pressoché generalizzato in classifica. Dopo il romano Alessandrini, anche il ravennate Conti perde il titolo, a vantaggio del napoletano Saverio Gaeta, che giunge al primo posto direttamente dal quindicesimo. Progressi in classifica fanno registrare anche Giuseppe Ferro (dal sesto al secondo posto) e Francesco Pallara (dal quarto al terzo), mentre stabile al nono posto è Aldo Micheli. Completano il panorama positivo tre nuovi arrivi: Antonia Zuliani e Renata Bonetti di Napoli, e Mauro Trioschi di Lugo.
E veniamo alle dolenti note: Mauro Conti retrocede dal primo al sesto posto, Alessandro Alessandrini dal secondo al quarto, Tommaso De Napoli dal secondo all'ottavo. Tre concorrenti infine (Roberto Morassi, Filippo Arcudi e Luigi Moretto) escono dai primi dieci posti. Nel caso di Moretto, è bene precisare, perchè non ha partecipato a questa puntata della gara.
Responsabili di questi clamorosi ribaltamenti sono stati i logogrìfi, che hanno premiato i più puntigliosi spulciatori di vocabolari. Ultima precisazione: nella ricerca delle piante, sono state tenute valide anche alcune voci non riportate da noi nelle soluzioni (esempio: trapa), mentre non sono state conteggiate altre voci (esempio: caco) palesemente e volutamente errate.
Infine, da questo numero iniziamo a fornire anche una "classifica di tappa". Stavolta, ai primi dieci posti si sono qualificati: Saverio Gaeta, Antonia Zuliani, Renata Bonetti, Giuseppe Ferro, Nicola Manes, Gabriele Soranzo, Neocle Giordani, Francesco Pallara, Francesco Antonucci ed Alessandro Alessandrini. Tutti vincono una confezione di Vocambolo, dell'Istituto del Gioco.

Saverio Gaeta - Napoli	11454
Giuseppe Ferro - Montorsaio	10772
Francesco Pallara - Lecce	10667
Alessandro Alessandrini - Roma	10657
Antonia Zuliani - Napoli	10445
Mauro Conti - Ravenna	10362
Renata Bonetti - Napoli	10358
Tommaso De Napoli - Roma	10358
Aldo Micheli - Monfalcone	10059
Mauro Trioschi - Lugo	9948
Salvatore Nobile - Roma	9867
Filippo Arcudi - Padova	9809
Olga Beffa - Roma	9743
Massimo Menichini - Roma	9743
Andrea Sindico - Roma	9743
Paolo Cirri - Ravenna	9717
Roberto Morassi - Pistoia	9640
Santi D'Arrigo - Catania	9601
Enrico Atanasio - Roma	9559
Neocle Giordani - Novara	9485
Claudio Farinati - Rodano	9412
Luciani Melorio - Napoli	9385
Giuseppe Gori - Milano	9265
Salvatore Di Pasquale - Catania	9129
Fabio Bigaglia - Trieste	9113
Ugo e Annalaura Rossini - Milano	9103
Francesco Antonucci - Empoli	9094
Fabio Dulcich - Milano	9075
Angelo Ricchetti - Carpi	9033
Luciano Zurlo - Roma	8931
Stefano Fedriga - Ravenna	8841
Ireus Beccati - Torino	8720
Vittorio Lio - Empoli	8710
Carlo Santini - Carpi	8690
Vittorio Pecorini - Torino	8496
Daniela e Maura Povero - Torino	8323
Teresio Gallino - Torino	8295
Paolo Azzetti - Trento	8260
Giovanna Forteleoni - Roma	8169
Gabriele Soranzo - Trieste	8146
Menotti Cossu - Roma	8141
Elisa Gualzetti - La Spezia	7888
Antonio Vespignani - Venezia	7878
Giuliano Fiorito - Trento	7874
Marco Bonavoglia - Roma	7851
Luciano Bassetti - Roma	7841
Rosmaria Lai - Padova	7769
Francesco Carbonara - Brindisi	7707
Giovanni Ravesi - Roma	7557
Massimo Sbaraglio - Brugherio	7545
Luca Sofri - Pisa	7454
Roberto Manzi - Vallo della Lucania	7453
Fulvio Scalabrin - Milano	7435
Eva Incalza - Bari	7358
Riccardo Caldari - Roma	7351
Giacomo Manzoni - Lavis	7302
Marcello Napolitano - Roma	7290
Massimo Duccini - Bergamo	7268
Alberto Tosoni - Milano	7246
Luca Gianotti - Modena	7101
Teo Mora - Genova	7059
Francesca Praticò - Torino	7049
Marcello Ugliano - Torino	7048
Bernardo Sclerandi - Ostia Lido	7024
Carlo De Angelis - Roma	6921
Dante Melotti - Modena	6866
Carmine Gregorio - Piombino	6860
Edoardo Galatola e Lucia Tazzioli - La Spezia	6814
Bruno Leoni - Roma	6728
Federico Paradisi - Piombino	6709
Patrizia Tommasoni - Venezia	6672
Mario Vetrano - Napoli	6644
Dario Crivello - Torino	6616
Carla Giugni - Napoli	6609
Maurizio Codogno - Torino	6589
Luigi Cremona - Gallarate	6573
Augusto Brusca - Roma	6555
Marco Amanti - Roma	6487
Giuseppe Capezzuoli - Milano	6376
Anita Obizzi - Milano	6225
Gianpiero Cambursano - Torino	6224
Stefano Pogelli - Roma	6183
Sante Cogliandro - Rimini	6173
Mario De Vito - Avellino	6123
Valeria Robder D'Alessandro - Cisliano	6059
Delfio Franchina - Milano	6049
Flavio Martinuz - Cinisello Balsamo	5988
Andrea Cecchi - Firenze	5964
Francesco Paolo Memmo - Roma	5830
Luigi Moretto - Ronchi dei Legionari	5818
Maria Favaretto - Mestre	5740
Carla Zambetti - Bergamo	5736
Claudio Casolaro - Napoli	5703
Ermanno Bonalumi - S. Donato Milanese	5606
Lorenzo Felician - Trieste	5541
Maria Laura Garau - Cagliari	5412
Carlo Bertòni - Bologna	5379
Milena Modica Zurlo - Vigevano	5265
Vincenzo Dozio - Treviglio	5230
Massimo Lollini - Bologna	5210
Maria Letizia Davi e Davide Cristofori - Ferrara	5132
Giovanni De Merulis - Roma	5075
Roberto Condio - Alpignano	5067
Pierangelo Guffanti - Milano	4999
Paolo Bernabei - Roma	4953
Giuseppe Panizzi Savio - Sanremo	4830
Walter Casse - Torino	4737
Carlo Ghinassi - Melzo	4697
Federica Travaglini - Brindisi	4669
Maria Pizzetti - Baldissero Torinese	4587
Tullio Re - Mistretta	4523
Pietro Micaroni - Civitella Casanova	4467
Nuccio Mandarà - S. Croce Camerina	4441
Nicola Borraccia - Bari	4437
Luigi Pignattai - Milano	4426
Marco Caressa - Napoli	4417
Saverio De Pace - Verona	4332
Giuseppe Sgarlato - Roma	4198
Marco Mei - Altedo	4050
Riccardo Esercitato - Gorizia	4048
Vinicio Ferrari - Bari	3792
Manuela Corrao - Roma	3635
Alessandro Ambrosetti - Genova	3628
Giuseppe Buonamici - Montecatini Terme	3624
Rodolfo Aquila - Messina	3616
Vincenzo Luciani - Benevento	3579
Massimo Grande - Collepardo	3519
Francesco Antozzi - Casalpusterlengo	3332

Luca Marconi e Mauro Crestini - Brescia	3290
Elsa Tommasini - Milano	3142
Cino e Davide Tortorella - Milano	3055
Giorgio Tarzia e Gabriele Coletti - Spoleto	2879
Clara Iotti - Reggio Emilia	2858
Mariella Rocco - S. Mauro Torinese	2856
Giacomo Cocchella - Livorno	2842
Massimo Palmieri e Francesco Del Priore - Ciampino	2837
Domenico Forte - Avellino	2825
Luigi Carbone - Salerno	2763
Guglielmo Cameo - Foggia	2576
Riccardo Camerlo - Torino	2570
Roberto Menghi - Porto Garibaldi	2523
Fabio Pellegrini - Roma	2513
Licia Gorlero - Pescia	2407
Giancarlo Contini - Genova	2373
Ausonio e Francesca Trevisol - Follina	2336
Alessandro Scaldaferro - Padova	2275
Mauro Casartelli - Como	2265
Stefano Banducci - Vedano al Lambro	2235
Vincenzo Granatelli - Palermo	2230
Giorgio Perversi - Corsico	2219
Alessandro Camilli - Perugia	2076
Giorgio Zocco - Milano	2009
Roberto Rovida - Milano	1970
Maurizio Conti - Udine	1919
Angelo Lambri - Milano	1912
Paolo Carnevali - Monza	1889
Leonardo Ballarini - S. Ambrogio	1758
Franco Mondello - Occhieppo Superiore	1720
Pasquale Laurelli - Milano	1680
Franco Corsino - Bolzaneto	1678
Patrizio Fontana - Traversetolo	1634
Daniele Nannoni e Gloria Ricci - Sieci	1526
Carlo Milella - Bari	1487
Franco Franconi - Sieci	1487
Vincenzo Tino - Avellino	1430
Piero Rapisarda - Bologna	1410
Lino Dagostino - Giovinazzo	1405
Rosario Azzolina - Milano	1350
Marcello Corradini - Roma	1310
Alberto Albano - Torino	1300
Giuseppe Astorino - Torino	1300
Massimo Di Pinto - Roma	1300
Antonio Froio - S. Agata Bolognese	1300
Maurizio Gavioli - Firenze	1300
Giuseppe Mele - Torino	1300
Paolo Monachesi - Roma	1300
Massimo Senzacqua - Roma	1300
Leopoldo Di Maio - Castellammare di Stabia	1290
Gianantonio Monti - Milano	1290
Maria Anania - Genova	1287
Maurizio Catacchini - Roma	1250
Carla Franceschetti - Sestri Levante	1250
Salvatore Seno - Cavallino	1237
Andrea Righini - Scandicci	1230
Gianantonio Moretto - Novedrate	1190
Giovanni Massi - Ascoli Piceno	1177
Giuseppe Negri - Roma	1143
Maurizio Giorgi - Roma	938
Adriana Errico - Salerno	839
Francesco Biraghi - Milano	829
Pino Conrado - Roma	800
Michelangelo Rainone - Foggia	800
Giulio Cesare Cesari - Ascoli Piceno	790
Salvatore Tramacere - Gioia del Colle	790
Franco Lucio Schiavetto - Roma	784
Vincenzo Mascello - Bari	770
Fabio Muratori - Milano	770
Antonio Scarpellini - Bari	770
Luca Urbinati - Milano	770
Anna Paganini - La Spezia	760
Adriano Ferro - Roma	750
Roberto Muzi - Tivoli	750
Alberto e Maurizio Canfora - Roma	740
Marino Carpignano - Gorizia	740
Eraldo Data - Forno Canavese	735
Paolo Galimberti - Roma	730
Fabrizio Larini - Parma	730
Roberto e Fulvia Piatti - Malnate	720
Duccio Martinez - Firenze	710
Ego Rosso - Torino	700
Valeria Dal Lago - Bologna	690
Tonino Giorgi - Ascoli Piceno	690
Roberto Zorat - Castions di Strada	670
Alberto Caviglia - Genova	640
Fabio Vitali - Casalecchio	640
Ettore La Serra - Roma	560
Luciano Rossi - Montesarchio	530
Mauro Valdo - Roma	500
Bruna Pemper - Trieste	494
Stefano Batisti - Casalecchio	340
Lorenzo Cedro - Lugano	183
Claudio Mereghetti - Cernusco s/n	99

Parole/2

Quando la crittografia manda nel pallone

a cura di Francesco Comerci

Inizia, a partire da questo numero, una rassegna di crittografie mnemoniche pubblicate sulla stampa italiana e divise per argomento tematico. Stavolta si tratta di crittografie di argomento sportivo, più esattamente calcistico.

da "Il labirinto"
I calciatori di Marisa (Marisa Solera)

PIAZZA COLLEONI
"Centro" di Bergamaschi
GRADUATI PER RECLUTE
Uno "scambio" di Caporali per Novellini
VELETTA
"Rete" di Cappellini
CANILE SPORCO
"Richiamo" di Pulici
TASSA VENATORIA
Una "uscita" di Cacciatori
RAS
Una "carica" di Moro
CUCCIA
"Angolo" di Fedele
MIRO AL PIPISTRELLO
Tiro ad effetto
CORTEO MESTO
"Passaggio" di Desolati
DALLA PORTA ALLA CHIOCCIOLA
"Sostituzione" di Scala
FORTE NEI MOSCATI
Uno "spunto" di Dolci
BIMBI RECLAMIZZATI DA SOFIA
Un "lancio" di Bulgarelli
CAREZZA SULLA TESTA
Un "liscio" di Capello

I calciatori di Marin Faliero (Dr. Marino Dinucci)

FIORENTINO PISANO
Una "doppietta" di Toschi
PULIZIA DEL CANDELIERE
"Espulsione" di Cera
AL GOVERNO, DOPO HEATH
"Entrata" di Wilson
FATTURE MANDATE INDIETRO
"Respinta" di Conti
CARNEVALE RINVIATO
"Rimando" di Festa
DI GUARDIA AL LADRUNCOLO
"Palo" di Furino
INGOMMATURA
"Attacco" di Colla
NAUFRAGHI TRATTI A RIVA
"Atterramento" di Salvi
PUNTERUOLO DEL MANISCALCO
Lo stile di Ferrante
PONTE LEVATOIO
Un "passaggio" di Corso
PONTE LEVATOIO
Un "passaggio" di Rocca
L'OSTACOLO DEI RETICOLATI
"Intercettamento" di Spinosi



I calciatori di Ser Berto (Sergio Bertolotti)

CONCORSO MISTER MONDO
Una "parata" di Belli
PENSIONATI AI GIARDINI
"Uscita" di Vecchi
CORTESIA
Una "azione" di Gentile
ERBA
"Affondo" di Prati
AGGIORNAMENTO PROCESSUALE
Un "allungo" di Caso
COMPLICITÀ
La "tenuta" di Bordon
L'ESPERIENZA
Foggia - Juventus
CIPOLLONI
La "forma" di Calloni
ESODO
"Fuga" di Massa
DORMIENTE
"Passaggio" di Corso

Scarabeo

I risultati definitivi della selezione nazionale

Concluse dopo tre mesi e otto schemi le fasi eliminatorie

È stata una gara dura, lunga, appassionante. La partecipazione è stata massiccia, da ogni parte d'Italia. I quattro problemi proposti ad agosto hanno sgranato un gruppo che, ancora dopo luglio, marciava pressochè compatto, raggruppato in una manciata di punti di differenza. Agosto ha indubbiamente creato qualche problema; forse, per qualcuno, la "concentrazione" è andata in vacanza; forse qualche parola era veramente molto, molto cattiva. Il finale è stato così EMOZIONANTE. Perchè EMOZIONANTE era l'unica parola rintracciabile nell'ultimo schema e molti, su di essa, sono scivolati. In redazione sono giunti appelli, lettere disperate, anche un telegramma: "Divento matto" ha scritto un lettore romano. Purtroppo non abbiamo potuto aiutarlo ma siamo certi che avrà mantenuto il controllo dei suoi nervi, almeno fino alla prossima gara.

Altra parola ignorata da molti (e sovente decisiva) è stata SANROCCHINO. Sotto il vecchio mantello si celavano ben 211 punti: non pochi se si scorre la classifica e si vede come le distanze siano nell'ordine di pochissimi punti.

Ed a proposito di punti, chiariamo qui che la parola di luglio CONFIDENZIALMENTE è stata valutata 730 punti poichè il punteggio base, come chiaramente indicava lo schema, doveva essere moltiplicato due volte per tre e una volta per due.

Un saluto particolare lo vogliamo rivolgere al genovese Alessandro Ruzzier e ad Alberto Zanchetta di Rivoli. Giunti brillantemente in finale hanno però inviato le ultime soluzioni con molti giorni di ritardo (come testimonia il timbro postale). Il regolamento.ci obbliga a non tenere valide queste qualificazioni.

Queste esclusioni ripescano Dario Mazzilli di Milano e Elio Baliani di Roma che, a pari punti, dovranno effettuare uno spareggio.

La finale italiana è prevista per il 10 ottobre al Circolo della Stampa di Milano. Ne daremo ampio resoconto sul prossimo numero, presentando le partite più interessanti.

CLASSIFICA FINALE 1° CAMPIONATO ITALIANO DI SCARABEO

Luigi Cremona, Gallarate	2652
Marco Luoni, Cassano Magnago	2652
Dario De Toffoli, Venezia	2652
Francesco Biraghi, Milano	2652
Luciano Garbarino, Milano	2610
Nicola Manes, Genova	2597
Lorenzo Felician, Trieste	2585
Gabriele Soranzo, Trieste	2585
Cynthia Beccari, Borgo V.d.T.	2585
Alessandro Ruzzier, Genova	2579(1)
Luigi Torre, Milano	2579
Luciano Bassetti, Roma	2578
Franco Giacchè, Ostia Antica	2570
Vincenzo Cremonesi, Fiorenzuola	2570
Giuseppe Riccio, Piacenza	2552
Danilo Barbieri, Milano	2537
Franco Lupano, Trofarello	2479
Adriano Carosi, Roma	2479
Igino Aschieri, Parma	2479
Claudia Farina, Bergamo	2476
Margherita Galanti, Genova	2470
Vittorio Ruffaldi, Castell'Azzara	2441
Roberto Terenzio, Brugherio	2441
Mauro Casartelli, Como	2441
Annamaria Nuti, Umbertide	2441
Giuliano Fiorito, Trento	2441
Maria Giulia Battaglia, Modena	2441
Mauro Nuzzi, Campi Bisenzio	2438
Alberto Zanchetta, Rivoli	2437 (1)

ATTENZIONE

Finito il Campionato italiano entro la prima metà di ottobre, da novembre inizia una nuova, importante gara: il Trofeo di Capodanno. Articolata su due mesi, le prove si concluderanno con l'assegnazione della Targa di Maestro di Scarabeo, un ambito riconoscimento che sarà assegnato solo ai migliori giocatori dell'anno.

Il valore delle lettere:
Punti 1: A, C, E, I, O, R, S, T
Punti 2: L, M, N
Punti 3: P
Punti 4: B, D, F, G, U, V
Punti 8: H, Z
Punti 10: Q

Valore della lettera x 2 — Valore della parola x 2

Valore della lettera x 3 — Valore della parola x 3

A I I O O D S



Saverio Gaeta, Napoli	2420
Riccardo Di Bella, Catania	2420
Nino di Bella, Catania	2420
Marco Balma, Torino	2399
Dario Mazzilli, Milano	2380
Elio Baliani, Roma	2380

Roberto Pellegrini, Venezia	2374
Pino Conrado, Roma	2368
Ireus Beccati, Torino	2368
Giorgio Galletti, Forlì	2368
Gabriella Nani, Venezia	2367
Teo Mora, Genova	2365
Maria Laudi, Terni	2359
Sergio Figliomeni, Terni	2359
Duccio Martinez, Firenze	2354
Massimo Lollini, Bologna	2341
Fernando Talamini, Modena	2341
Franco Grosso, Ivrea	2341
Mariuccia Pozzo, Milano	2328
Giorgio Amadei, Segrate	2321
Luciana Melorio, Napoli	2320
Mauro Conti, Ravenna	2318
Luciano Marangoni, Ravenna	2318
Mauro Trioschi, Lugo	2318
Fulvio Scalabrin, Milano	2318
Marzio Cammino, Avellino	2317
Johnny Baldini, Milano	2313
Nicola Sabatino, Ancona	2311
Mario Scippa, La Spezia	2309
Franco Malatesta, Milano	2309
Santi D'Arrigo, Catania	2294
Filippo Arcudi, Padova	2294
Anna Valli, Anzola Emilia	2274
Adelio Rigamonti, Milano	2252
Giovanni Ravesi, Roma	2252
Feliciano Laddago, Alessandria	2250
Paolo Bernabei, Roma	2246
Delfio Franchina, Milano	2244
Lorenza Davolio, Reggio Emilia	2238
Roberto Manzi, Vallo d. Lucania	2230
Bruno Ventisette, Preganziol	2229
Paolo Granata, Firenze	2227
Roberto Brancaleoni, Roma	2218
Andrea Aristarchi, Reggio Emilia	2212
Giuseppe Agnesi, Milano	2212
Marcello Ugliano, Torino	2210
Pierino Bolignano, Milano	2204
Oretta Fonda, Trieste	2200
Armando Casali, Roma	2200
Gianfranco Glori, Roma	2194
Riccardo Minerba, Roma	2185
Valentina Cortini, Roma	2185
Umberto Careddu, Gorizia	2176
Sergio Paracchini, Oleggio	2162
Elisa Gualzetti, La Spezia	2158
Eugenio Testaverde, Palermo	2157
Arianna Montanino, Arco Felice	2148
Paolo Balestrero, Genova	2139
Laura Campanella, Genova	2139
Davide Cristofori, Ferrara	2139
Marco De Giuli, Roma	2136
Ciro Annunziata, Alzano	2132
Roberto Morassi, Pistoia	2105
Bruno Noya, Roma	2094
M. Luisa Cavalieri, Milano	2094
Ettore Bostico, Moncalieri	2094
Olga Beffa, Roma	2069
Massimo Menichini, Roma	2069
Enrico Atanasio, Roma	2069
Salvatore Nobile, Roma	2068
Giuseppe Artusio, Torino	2051
Sandra Bassani, Varese	2046
Fabio Bigaglia, Trieste	2034
Antonio Bagnoli, Bologna	2032
Giovanni Manzini, Bologna	2032
Ernesto Maida, Palermo	1992
Angelo Lacerenza, Roma	1961
Giancarlo Pellegrinelli, Stezzano	1921
Elena Galimberti, Treviso	1915
Giuseppe Sgarlato, Roma	1906
Orlandina Guidotti, Lucca	1891
Giuseppe Capezzuoli, Milano	1883
Sergio Fornari, Guidonia	1873
Bruno Leoni, Roma	1871
Alberto Canfora, Roma	1866
Maria Letizia Recchia, Roma	1853
Fulvio Chiarini, Milano	1853
Carlo Callone, Trento	1851
Roberto Gravina, Roma	1846
Guido Ferrari, Bari	1814
Alberto Cortesi, Casalecchio s.R.	1798
Luisa D'Abdon, Milano	1744
Marco Mei, Altedo	1708
Claudio Mereghetti, Cernusco s.N.	1692
Simonetta Angelini, Marsciano	1669
Milena Modica Zurlo, Vigevano	1629
Maria Favaretto, Mestre	1538
Michela Menchini, Siena	1484
Giampaolo Sbardella, Roma	1421
Salvatore Di Pasquale, Catania	1389
Massimo Sbaraglio, Brugherio	1389
Vincenzo Granatelli, Palermo	1363
Lorenzo Capulli, Ancona	1344
Roberto Verrone, Torino	1334
Carla Giugni, Napoli	1322
Giorgio Edefonti, Marnate	1322
Alberto Brasca, Milano	1322
Marina Prior, Treviso	1322
Luciano Osbat, Bracciano	1280
Angelo Galli, Milano	1277
Luca Sofri, Pisa	1221
Patrizia Gianni, Napoli	1207
Margherita De Vita, Siracusa	1197
Roberto Condio, Alpignano	1191
Maria Pizzetti, Baldissero To.	1171
Paolo Proromo, Roma	1158
Carlo Ghinassi, Melzo	1137
Luca Ferrero, Torino	1098
Alberto Azario, Milano	1091
Peppe De Benedettis, Colleferro	1041
Fabrio Di Franco, Palermo	1022
Paolo Azzetti, Trento	978
Mauro Faina, Latina	905
Giorgio Barbasio, Asti	783
Marino Ciccolini, S. Benedetto d.T.	733
Silvia Salpini, Roma	685
Francesco Paolo Memmo, Roma	604
Franco Lucio Schiavetto, Roma	444
Marco Lazzeri, La Spezia	391
Pino Baffa Scinelli, Busto A.	386
Raffaele Bordini, Milano	386
Giorgio Capriati, Napoli	386
Marco Caressa, Napoli	386
Massimo Marcello Castiglioni, Milano	386
M.Letizia Davì, Ferrara	386
Angelo Di Fuccia, Padova	386
Vincenzo Dozio, Treviglio	386
Adriana Errico, Salerno	386
Francesco Fiorentino, Valenza	386
Guido Fiorito, Palermo	386
Giovanna Forteleoni, Roma	386
Carla Fronza, Sottocastello d.C.	386
Davide Fusi, Caronno P.	386
Edoardo Galatola, La Spezia	386
Rita Ghelfi, Rho	386
Ennio Guazzaloca, Casalecchio	386
Giorgio Guerrini, Lavezzola	386
Francesco Italia, Bologna	386
Alessandria Licenziati, Formia	386
Giuseppe Lopardi, Napoli	386
Pierpaolo Mastroiacovo, Roma	386
Roberto Maurizio, Torino	386
Michele Merli, La Spezia	386
Maurizio Migliori, Cantù	386
Elvira Montanari, Ravenna	386
Aldo Montermini, Parma	386
Ermelinda Morosini, Roma	386
Angelo Neri, Forlì	386
Sergio Papini, Milano	386
Vittorio Pecorini, Torino	386
Fabio Pellegrini, Roma	386
Giuseppe Pezzinga, Catania	386
Renato Quartero, Torino	386
Marcello Santise, napoli	386
Sauro Sarti, Bologna	386
Carlo Schirato, Roma	386
Fabio Severi, Novara	386
Giuseppe Sferrazza, Roma	386
Romano Silimbani, Cavarzere	386
Riccardo Squizzato, Roma	386
Alda Tarella, Milano	386
Lucia Tazzioli, La Spezia	386
Patrizia Tommasoni, Venezia	386
Alberto Traffano, Torino	386
Giancarlo Valli, Genova	386
Daniela Vicini, Bussero	386
Pierluigi Vigna, Genova	386
Sergio Zancaglia, Ravenna	386
Giovanni De Merulis, Roma	310
Antonio De Blasi, Roma	259
Maurizio Codogno, Torino	210
Ondina Toselli, Cormons	204
Gallino Teresio, Torino	204
Marco Lorenzi, Firenze	204
Sabino Balducci, Agugliano	204
Gaddi Saraceni, Cesena	203
Antonio Scuccimarra, Potenza	N.V.
Gabriella Saracco, Roma	N.V.

(1) soluzioni giunte fuori tempo massimo.

Tutti sanno cos'è l'impasse, la semplicità di attuazione di questo movimento e la struttura e meccanica del bridge fanno sì che questa manovra sia di frequentissima applicazione e costituisca la base del gioco.
Ma è poi vero che questa mossa è di facile esecuzione? Certo il semplice movimento è comprensibile anche a chi ha solo un'infarinatura di bridge, ma è anche vero che per i suoi innumerevoli sviluppi e le forme più svariate l'impasse può essere una manovra altamente tecnica e con un diverso grado di difficoltà.
Molti falsi esperti snobbano l'impasse, lo ritengono fortunoso e quindi poco soddisfacente e pensano che sia un gioco per novellini. Altri invece sono convinti che questa sia l'unica manovra possibile per sistemare le proprie perdenti, lo condizionano soltanto al possesso degli elementi per poterlo effettuare, e lo eseguono nel modo o momento sbagliato o addirittura quando non è necessario.
Eccovi una serie di situazioni in cui automaticamente si è portati a far l'impasse ma per svariati e validi motivi è molto meglio non farlo.

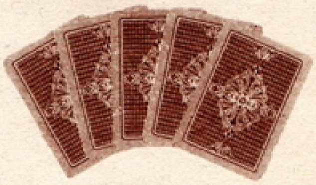
Mano N° 1

♠ AQ762
♡ Q107
◇ K64
♣ A2

N
O E
S

♠ 8543
♡ AK9
◇ A93
♣ KQ64

Contratto sei picche.
Ovest attacco Q di quadri.



Mano N° 2

♠ 1084
♡ K52
◇ K86
♣ AJ54

N
O E
S

♠ QJ75
♡ A97
◇ A54
♣ K72

Contratto tre SA. Gli avversari incassano A e Re di picche e tornano nel colore.

Farlo? Non farlo? Questo è il problema

È così semplice l'impasse a bridge? Ecco una serie di situazioni che danno molto da riflettere

di Franco Di Stefano

Mano N° 3

♠ 53
♡ K6432
◇ Q3
♣ AQ42

N
O E
S

♠ AQ
♡ A7
◇ AKJ10987
♣ 86

Contratto sei quadri.
Attacco 5 di fiori.

Mano N° 4

♠ 87532
♡ AQ3
◇ 762
♣ A5

N
O E
S

♠ AQ
♡ KJ10986
◇ A43
♣ J2

Contratto quattro cuori.
Attacco Re di quadri.

Mano N° 5

♠ AQ
♡ AQ52
◇ AQ8
♣ J653

N
O E
S

♠ KJ6
♡ KJ1096
◇ 97
♣ Q72

Contratto quattro cuori.
Attacco tre di quadri.

Mano N° 6

♠ KJ87
♡ J3
◇ 852
♣ KJ42

N
O E
S

♠ AQ9653
♡ A
◇ K74
♣ A53

Contratto quattro picche.
Attacco Re di cuori.

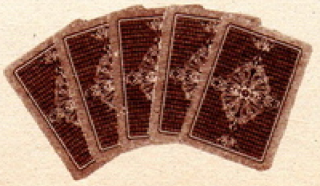
Mano N° 7

♠ K3
♡ AQ
◇ AJ52
♣ K7653

N
O E
S

♠ AQJ5
♡ K5
◇ Q743
♣ AQ4

Contratto 6 SA. Attacco J di cuori, sud gioca A e Q di fiori; dopo aver visto che ovest possiede quattro carte nel colore come deve proseguire?



Mano N° 8

♠ 86
♡ AQ6
◇ 10543
♣ A853

N
O E
S

♠ AJ4
♡ J8
◇ KQJ97
♣ K42

Contratto 3 SA. Attacco K di picche, sud liscia l'attacco, ed ovest prosegue col 5 di cuori.

Mano N° 9

♠ 75
♡ ——
◇ AKJ103
♣ QJ7654

N
O E
S

♠ AKQJ109
♡ J65
◇ 975
♣ 2

Contratto 4 picche. Attacco cuori. Dopo aver tagliato al morto come bisogna proseguire?

Mano N° 10

♠ K62
♡ AQ
◇ Q73
♣ 96532

N
O E
S

♠ A5
♡ 9654
◇ AJ1095
♣ AK

Contratto 3 SA. Attacco 3 di cuori.

Mano N° 11

♠ A542
♡ AQ4
◇ J82
♣ 954

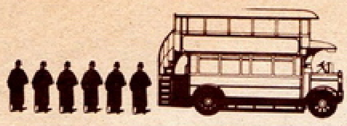
N
O E
S

♠ KQ3
♡ 75
◇ AKQ1095
♣ 72

dichiarazione

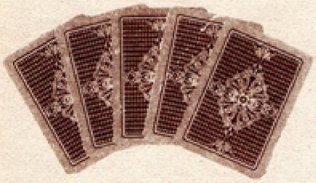
Sud	Ovest	Nord	Sud
1 ◇	contro	surc.	passo
passo	2 ♣	passo	passo
2 ◇	passo	3 ♣	passo
5 ◇	passo	passo	passo

Contratto cinque quadri.
Ovest attacca Asso e Re di fiori e prosegue cuori.



Mano n° 1
Il problema è rappresentato solo dal colore d'atout. Nel caso sfavorevole di atout 4 e 0 o di KJx dopo il morto, niente da fare, in tutti gli altri casi si vince sempre purchè si batta l'Asso d'atout (rinunciando all'impasse) e dopo si rigiochi il colore dalla mano. Si eviterà così il down con J109 in ovest e K in est.

Mano n° 2
L'attacco e il ritorno favorevoli non hanno risolto tutti i problemi al dichiarante, che dovrà trovare la nona levee a fiori. Per giocare la sicurezza (relativa) di fare tre levee nel colore, bisognerà rinunciare all'impasse e battere l'Asso, il Re, e cartina verso il fante, vincendo così anche nel caso che est possegga la donna seconda nel colore. Queste due mani rappresentano due esempi di rinuncia all'impasse per motivi di sicurezza relativa al colore.



Mano n° 3
Il gioco corretto è star bassi sull'attacco, l'avversario farà la presa ed al meglio rinvierà picche, bisognerà rifiutare nuovamente l'impasse per giocare l'Asso e il Re di cuori e un taglio in mano, ed in caso di non divisione del colore si rientrerà a quadri per tagliare un'altra cuori. L'Asso di fiori servirà come rientro per incassare la fiori affrancata. Percentualmente questa linea di gioco offre l'85% di probabilità (si perde solo in caso di divisione 5 e 1 delle cuori) e per eseguirla bisognerà sull'attacco non mettere nè l'Asso nè la donna, poichè in questo caso il ritorno nel colore toglierebbe un prezioso rientro.

Mano n° 4
Automaticamente si è portati ad entrare al morto in atout ed effettuare l'impasse a picche, ma ciò sarebbe un grave errore; se l'impasse non riuscisse l'avversario tornando a fiori ci porterebbe via il rientro per affrancare le picche del morto anche se divise 3 e 3. Viceversa giocando Asso e donna il picche anche nel caso della 4 e 2 nel colore non si avranno problemi di rientri. Gli esempi 3 e 4 rappresentano due casi in cui bisogna astenersi dall'impasse per non privarsi di un necessario rientro al morto.

Mano n° 5
È vero che se l'impasse a quadri riesce i problemi sono finiti, ma è anche vero che in caso contrario il dichiarante sarebbe costretto a muovere il colore di fiori perdendo quasi sicuramente tre prese. Viceversa prendendo l'attacco con l'Asso si potrà (dopo aver battuto le atout) scartare sul Re di picche di mano una quadri dal morto, per poi rigiocare il colore. Così facendo l'avversario sarà costretto a giocare in taglio e scarto o muovere fiori.

Mano n° 6
Tutto sembrerebbe dipendere dall'impasse a fiori o dall'expasse a quadri, e le due chance combinate sono circa il 75%. La mano può però essere giocata al cento per cento. Bisognerà, dopo aver battuto atout, giocare Asso e Re di fiori e fante di cuori scartando la terza fiori dalla mano (perdente su perdente). Ovest in presa potrà giocare o cuori in taglio e scarto, o quadri, o fiori affrancando il fante al morto.

Mano n° 7
Il dichiarante con le fiori mal divise dovrà giocare quadri, senza però fare l'impasse ma giocando l'Asso e piccola verso la donna in modo da vincere anche col colore di quadri diviso 4 e 1. Infatti se est mette il Re, il dichiarante farà tre prese nel colore, se est liscia, dopo aver fatto due levee a quadri tornerà a giocare sulle fiori. Con le quattro carte di quadri in ovest, questo sarebbe compresso.
Questa la smazzata completa:

Nord: ♠ K3 ♡ AQ ◇ AJ52 ♣ K7653
Ovest: ♠ 1084 ♡ J10986 ◇ 9 ♣ J982
Est: ♠ 9762 ♡ 7432 ◇ K1086 ♣ 10
Sud: ♠ AQJ5 ♡ K5 ◇ Q743 ♣ AQ4

Mano n° 8
Il dichiarante dopo che giustamente ha lisciato l'attacco a picche (colpo di bath), deve prendere con l'Asso il ritorno a cuori, per non dare la possibilità ad est di entrare in presa e giocare picche. La presa a cuori potrà essere affrancata egualmente in un secondo momento.

Mano n° 9
Muovere fiori o atout significherebbe giocarsi tutto sull'impasse a quadri, e nel caso questo non riesca perdere due cuori un fiori ed un quadri. Bisogna giocare fante di quadri dal morto per realizzare almeno dieci levee contro qualsiasi difesa.

Mano n° 10
Anche se ovest può avere il Re, sicuramente non possiede i tre onori mancanti (non avrebbe attaccato di cartina) e poichè la distribuzione 4 e 3 non costituirebbe nessun problema, bisognerà mettere l'Asso per creare eventualmente il blocco nel colore in caso di 5 e 2.
Questa la smazzata completa:

Nord: ♠ K62 ♡ AQ ◇ Q73 ♣ 96532
Ovest: ♠ QJ8 ♡ J10732 ◇ K42 ♣ 104
Est: ♠ 109743 ♡ K8 ◇ 86 ♣ QJ87
Sud: ♠ A5 ♡ 9654 ◇ AJ1095 ♣ AK

Mano n° 11
Dopo il contro di ovest è molto probabile che l'impasse a cuori riesca, ma con tutto ciò non vale la pena rischiare; le picche possono essere divise o in caso contrario sono sicuramente in ovest, quindi niente impasse, se il Re di cuori è in ovest è infatti uguale, in finale sarà compresso picche-cuori. Provare per credere, questa è la smazzata completa:

Nord: ♠ A532 ♡ AQ4 ◇ J82 ♣ 954
Ovest: ♠ J1087 ♡ K103 ◇ 7 ♣ AKQ108
Est: ♠ 96 ♡ J9862 ◇ 643 ♣ J63
Sud: ♠ KQ4 ♡ 75 ◇ AKQ1095 ♣ 72

Problema del mese

Nord: ♠ AQJ10 ♡ 4 ◇ Q643 ♣ AKQ6
Ovest: ♠ 75432 ♡ KQJ ◇ AKJ ♣ 109
Est: ♠ K986 ♡ 9862 ◇ 9 ♣ J875
Sud: ♠ — ♡ A10753 ◇ 108752 ♣ 432

Sud gioca cinque quadri. Ovest attacca K di cuori.
La soluzione sarà pubblicata sul prossimo numero.

La generosa famiglia del tressette

Sbarcato a Napoli ha invaso la penisola e contagiato tutto un popolo imponendo le proprie regole ma anche mutando a volte un po' d'aspetto

di Carlo Eugenio Santelia

La comparsa praticamente contemporanea del tressette in Spagna ed a Napoli nel XVI secolo ha condizionato tutte le successive dispute di cui è infiorata la vasta letteratura che al gioco è stata dedicata nei riguardi della vera origine del caposaldo dei giochi di presa. Quello che importa è che da Napoli si diffuse rapidamente in tutta la penisola ove incontra tuttora, con minime varianti regionali, vivo interesse a riprova della vitalità e della validità del gioco. Si gioca con un mazzo da quaranta carte (italiane o francesi) in molte varianti a seconda del numero di giocatori: lo "spizzichino" in due; il "terziglio o calabresella" in tre; il "tressette col morto o con la guercia" pure in tre; il "tressette classico a coppie" in quattro; i "quadrigliati" pure in quattro; la "bellora o quintiglio" in cinque ed infine il "traversone o tressette a non prendere" da due a otto giocatori.

TRESSETTE CLASSICO A COPPIE:

Per la designazione delle coppie si ricorre solitamente al sorteggio (una volta si usavano distribuire scoperte una ad una le carte ai giocatori ed accoppiare i due Re rossi contro i due che avevano avuto insorte i Re neri): nel corso di una intera seduta di gioco è consuetudine cambiare gli accoppiamenti in modo da esaurire in tre succesive partite le tre combinazioni possibili. I compagni di coppia siedono affrontati ed il loro punteggio viene accomunato in quanto le prese fatte dai due giocatori in coppia vengono unite. Il mazziere, designato a sorte con alzata di carta, distribuisce in senso antiorario dieci carte coperte ad ogni giocatore (a cinque per volta in due giri successivi): il ruolo di mazziere ruota in seguito ad ogni smazzata sempre in senso antiorario. Al termine della distribuzione inizia la giocata: il giocatore di "aletta" (con questo termine viene contraddistinto genericamente in ogni gioco di carte chi ha il compito di mettere in tavola la prima carta) ovvero in questo caso quello che è seduto immediatamente a destra del mazziere, apre il gioco mettendo in tavola scoperta una carta a sua scelta della sua dotazione. A turno i successivi giocatori in senso antiorario impegnano ciascuno una carta fra quelle che hanno in mano, con l'unico obbligo di giocare, possedendola, una carta dello stesso seme di quella giocata per prima (carta d'uscita). È ovvio che un giocatore che possegga più di una carta del seme d'uscita può impegnare quella che ritiene più conveniente e che al contrario, non possedendo carte di quel seme può giocare una qualsiasi carta di altro seme. Quando tutti hanno giocato, la presa delle quattro carte viene aggiudicata a chi ha fornito la carta di maggior valore *del seme di uscita*. Il valore di presa delle carte è in ordine decrescente; *3, 2, asso, Re, Donna, Fante, 7, 6, 5, 4*. Il giocatore che ha fatto la presa ha il diritto e il dovere di "uscire" per la presa successiva: potrà rigiocare una carta dello stesso seme della presa precedente oppure giocare in qualsiasi altro seme a sua discrezione: permane naturalmente l'obbligo da parte degli altri giocatori di "rispondere al seme d'uscita".

Al termine della smazzata, costituita da dieci prese, si controlla il punteggio che non è dato dalle prese fatte bensì dalle carte catturate: ogni asso vale un punto mentre i 3, i 2, i Re, le Donne, i Fanti (tutti denominati figure) valgono 1/3 di punto. Le carte dal 7 al 4 non hanno valore. Un punto supplettivo viene aggiudicato a chi ha fatto l'ultima presa della smazzata. Le eccedenze di frazione di punto non vengono conteggiate. Sono pertanto a disposizione per ogni smazzata 11 punti: 4 per gli assi, 6 per le venti figure con l'eccedenza non conteggiata di 2/3 di punto ed infine un punto per l'ultima presa.

Dato che le prese fatte dai giocatori di una coppia vengono riunite ed il punteggio accomunato è opportuno che i due compagni cerchino di seguire una strategia complementare e per armonizzare il loro gioco hanno a disposizione delle segnalazioni lecite: scartare determinate carte quando non si risponde al seme (generalmente si scarta il seme che non interessa) ed anche a voce o a gesti tre particolari segnali che il giocatore *può usare solo al proprio turno di gioco*: "bussare" per invitare il compagno a giocare il quel seme appena possibile; "volare" per indicare che si sta giocando l'ultima carta posseduta in quel seme; "strisciare" per far sapere al compagno che si posseggono parecchie carte nel seme della carta giocata. Al di fuori di queste segnalazioni non è lecito dare altre indicazioni con gesti o con parole.



LE ACCUSE. Il tressette classico a coppie può essere giocato aggiungendo al

punteggio già esposto quello dato dal possesso *nelle carte in dotazione* ai giocatori di particolari combinazioni. Queste combinazioni che debbono essere detenute in una stessa mano sono: la "napoletana" costituita dal possesso del 3, del 2 e dell'asso di uno stesso seme (vale 3 punti); il possesso di tre 3 o tre 2 o tre assi (ogni tris vale 3 punti) ed infine il possesso di quattro 3 o di quattro 2 o di quattro assi (quattro punti).
Queste combinazioni debbono essere annunciate o come suol dirsi "accusate" dal giocatore al suo primo turno di gioco con l'annuncio generico di "buon gioco". A richiesta il giocatore dovrà specificare in quale seme ha la "napoletana" oppure qual'è il seme della figura mancante nell'accusa di tris.
Da notare che non è considerato scorretto se la richiesta di quest'ultima precisazione viene fatta proprio dal giocatore in possesso della carta in questione.
Esistono varianti regionali riguardo le modalità ed il momento in cui debbono essere fatte le "accuse": è però regola universale che se i termini stabiliti non vengono rispettati i punti di "accusa" non vengono accreditati.
Quando una coppia nel corso di una smazzata raggiunge il punteggio di chiusura della partita ed è avviata a realizzare "cappotto" o "stramazzo" o "stramazzone" può essere "chiamata fuori" ovvero dichiarata vincitrice della partita semplice dagli avversari: in questo caso il gioco si interrompe e la coppia perdente può evitare di pagare la posta multipla.

TRESSETTE COL MORTO O CON LA GUERCIA. Si gioca con le stesse modalità del tressette classico a coppie ma in tre giocatori. Il mazziere fa coppia con il morto disponendo di fronte a sè scoperte le dieci carte del giocatore mancante che manovra lui stesso naturalmente rispettando il turno di gioco.

TRESSETTE IN DUE O SPIZZICHINO. L'obbligo di rispondere al seme giocato, il conteggio dei punti e così pure la possibilità di giocare con o senza "accusa" sono del tutto sovrapponibili al gioco classico.
Il mazziere distribuisce (cinque per volta alternatamente) dieci carte coperte all'avversario e dieci a sè, ponendo le venti carte del mazzo non distribuite al centro del tavolo a costituire il cosidetto "tallone". Il giocatore di "aletta" (ovviamente l'avversario del mazziere) inizia il gioco. Dopo ogni presa (costituita da due carte) ambedue i giocatori, iniziando da chi ha fatto la presa, si riforniscono di una carta da "tallone" scoprendola, per mostrarla all'avversario, prima di inserirle fra le carte già in mano. Quando le carte del "tallone" sono terminate il gioco prosegue fino al termine della smazzata che coincide con l'esaurimento delle carte in mano ai due giocatori. La partita viene giocata normalmente ai 21 o ai 31 punti.

Origami

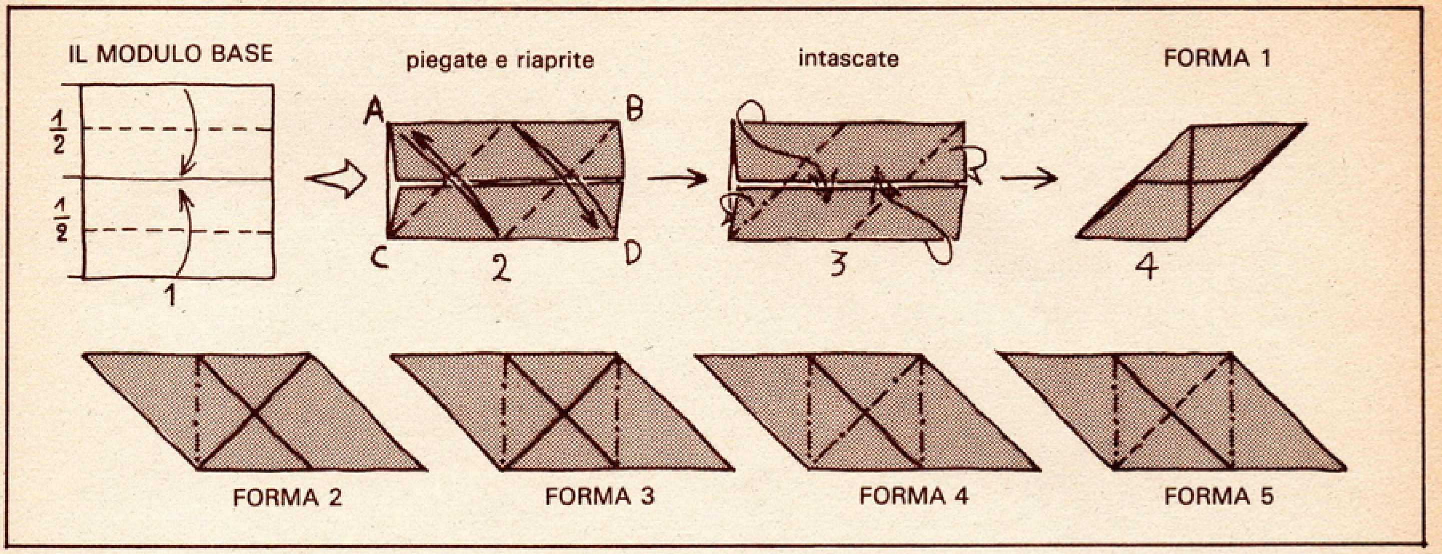
Novità: l'Origami diventa modulare

di Roberto Morassi e Giovanni Maltagliati

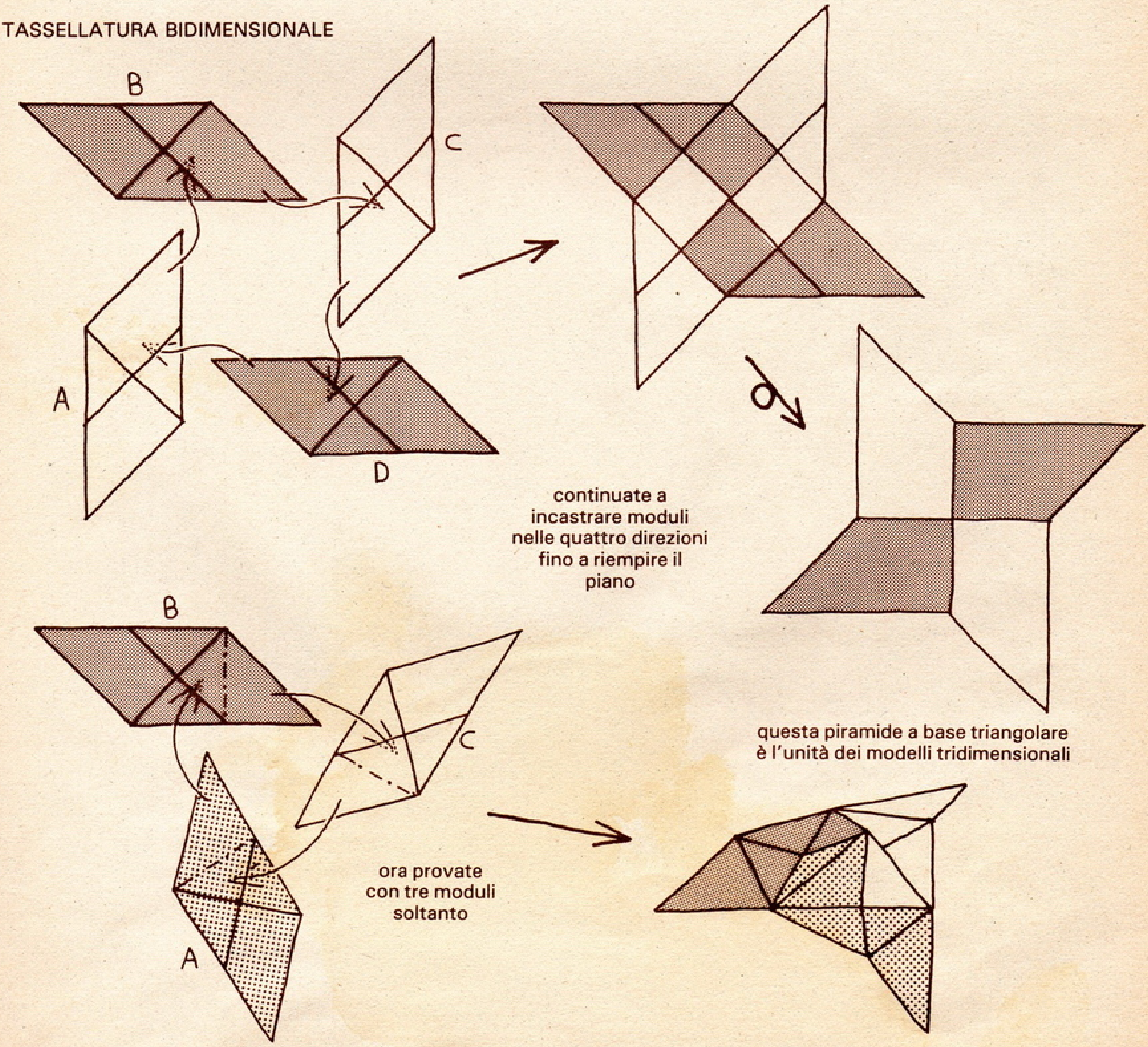
Anche questa rubrica festeggia il compimento del primo anno di vita. È tempo di bilanci e di progetti per proposte diverse, possibilmente più stimolanti e divertenti. Abbiamo finora tentato di rimanere al livello più elementare dell'origami, proponendovi per lo più modelli tradizionali, e questo per due motivi: primo, perché siamo partiti dal presupposto che l'origami fosse praticamente sconosciuto e ci è sembrato giusto cominciare dalle origini per introdurre nel modo più corretto possibile la conoscenza di questo gioco; secondo, perché l'origami non è facile, anzi è molto difficile, almeno finché non si sono acquisite quelle conoscenze tecniche e quella manualità che sono indispensabili. Adesso siamo certi che il lettore che ci ha seguito fin dall'inizio sia pronto per affrontare impegni maggiori e difficoltà progressivamente crescenti.
Per iniziare questa nuova fase della nostra rubrica, intendiamo proporre il settore più giovane del nostro *hobby*, e cioè l'*origami modulare*. È la prima volta che in Italia, e crediamo in Europa, si stampano istruzioni per questo tipo di origami, e siamo lieti di farlo per il pubblico di Pergioco che riteniamo sarà particolarmente sensibile a questa novità, per le molteplici connessioni con altri settori di gioco come gli enigmi matematici e geometrici, puzzles, cubi Soma, pentamini, ecc.

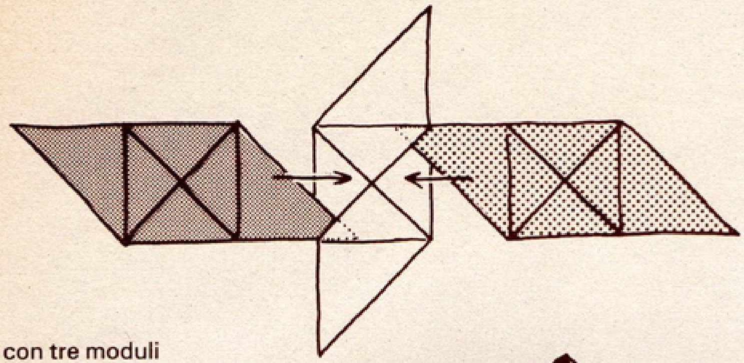
Vediamo come funziona. Si tratta di costruire, con le classiche regole dell'origami, un certo numero di "moduli" uguali (o anche diversi) e poi di incastrarli fra loro in modo da formare delle costruzioni geometriche regolari che si sviluppano nel piano o nelle tre dimensioni. Benchè questa tecnica sia stata studiata solo di recente, sono già stati creati moltissimi moduli: maestri in questo campo sono, ad esempio, gli americani Jack Skillman e Robert Neale, e il giapponese Norishige Terada. Il Modulo che vi presentiamo, attribuito alla giapponese Toshie Takahama, è il più noto e uno dei più versatili: permette infatti di costruire figure geopentamini tridimensionali e veri e propri edifici in miniatura. Di tutto questo vi daremo esempi sufficienti a farvi capire il meccanismo e consentirvi di proseguire da soli.
La carta - Potete utilizzare il tipo di carta che la vostra fantasia vi suggerirà, con la consueta precauzione di usare carta pesante per formati grandi e più leggera per formati piccoli. Normalmente si utilizzano quadratini di colori vivaci e contrastanti, di 9-11 cm di lato. Nel modulo base, rimane in vista un solo lato del foglio, per cui non è indispensabile usare carta bicolore: i "cubi per appunti" sono particolarmente adatti in questo caso. Naturalmente la carta giapponese, che potete trovare con un po' di fortuna, rimane insuperabile per la bellezza dei colori e la precisione del taglio. A questo proposito sarà utile ricordare che alcuni negozi di molte città italiane, ad esempio tutti quelli che utilizzano il catalogo "Città del Sole", hanno un discreto assortimento di carta per origami, e che il Centro Diffusione Origami, Casella Postale 318, 50100 Firenze, è sempre a disposizione per chi desidera informazioni più precise.

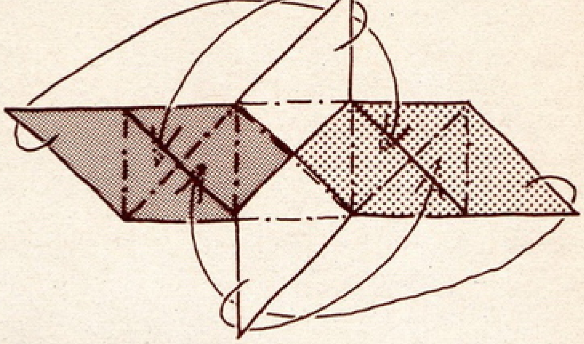
Le istruzioni per la piegatura del "modulo base" verrano ripetute nei prossimi numeri, anche se speriamo che a quel punto le avrete imparate bene a mente! *Attenzione a piegare tutti i moduli nello stesso, identico modo*. In particolare, se al passaggio 2 piegate gli angoli B e C anziché A e D, otterrete un modulo che è l'esatta immagine speculare del primo: i due tipi di moduli, "destro" e "sinistro", *non sono compatibili fra loro*. Quindi, o tutti "destri" o tutti "sinistri", a seconda dei vostri gusti. Tenete ben presente questo punto se piegate i moduli insieme ad altre persone, o se utilizzate l'origami modulare come progetto di classe (un modulo per ogni bambino).
Una volta piegati quattro moduli, si può cominciare l'assemblaggio come si vede nelle istruzioni per ottenere una stella. Continuando con altri moduli si tassella tutto il piano, e giocando con i colori si possono ottenere effetti molto gradevoli. Per passare alle tre dimensioni, supponiamo di togliere il modulo D e di intascare direttamente il modulo C in A: si ottiene una *piramide a base triangolare*, che è l'unità base dei modulari tridimensionali. In questi casi, il modulo non va usato nella forma 1, cioè quella piatta, ma si devono dargli altre piegature preliminari. Con tre soli moduli, nella forma 4, si ottiene una bipiramide; con sei moduli, nella forma 3, si ottiene un cubo. Abbinando le forme 1, 2 e 3, si costruiscono parallelepipedi, ecc.
La prossima volta vedremo gli sviluppi consentiti dalla forma 5, certamente la più interessante. Invitiamo anche i lettori a creare nuovi moduli, e a mandarci i loro risultati.



TASSELLATURA BIDIMENSIONALE

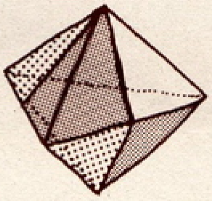


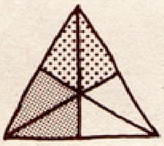




attenzione!

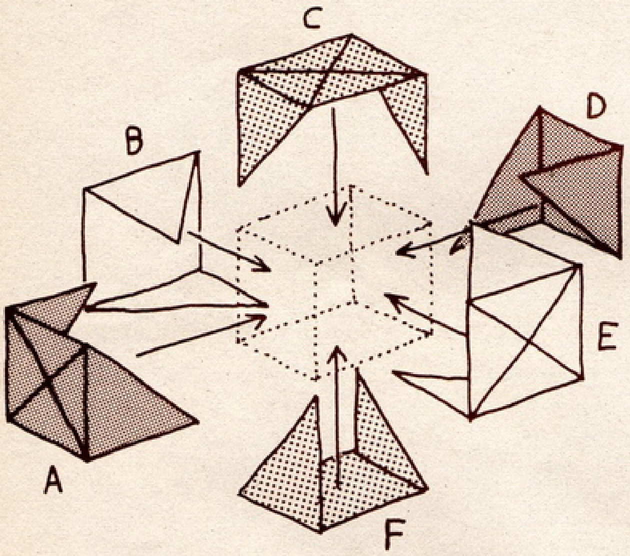
con tre moduli
nella forma 4
si ottiene una
bipiramide triangolare



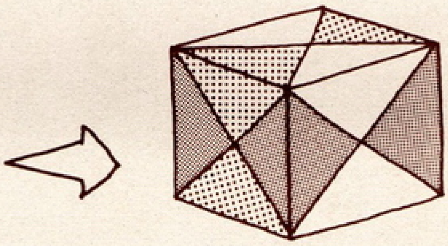


vista dall'alto

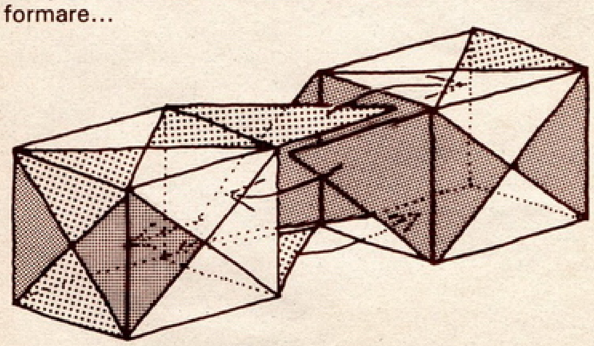
Con sei moduli (nella forma 3)
si ottiene...



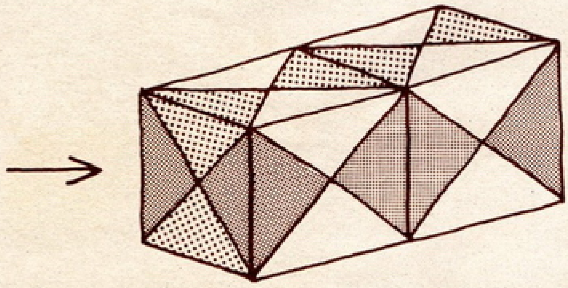
...un CUBO



Riformate il cubo togliendo il modulo D
e lasciando i moduli C ed F nella forma 2.
Due di questi "mezzi cubi" si incastrano
per formare...



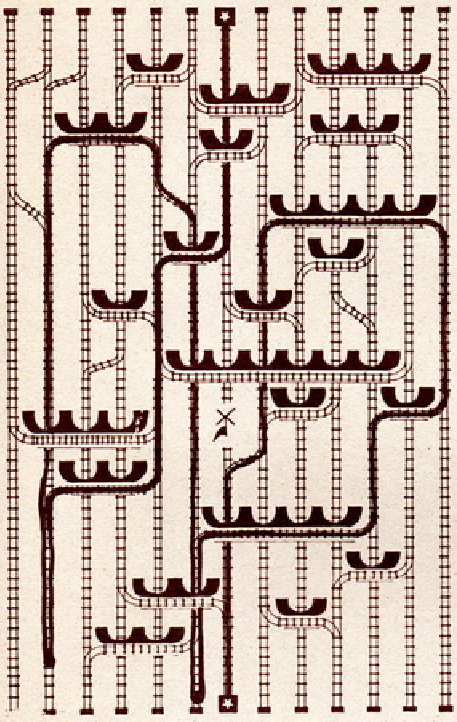
... un parallelepipedo
1 × 1 × 2



Per ottenere il parallelepipedo 1 × 1 × 3 occorrono:
otto **moduli nella forma 3,** ***quattro*** **moduli nella forma 2,**
due **moduli nella forma 1. Ora proseguite da voi!**

soluzioni

del numero precedente



Matematici

1. Il problema dei piatti e dei commensali può essere risolto impostando la semplice equazione

$$\frac{x}{2} + \frac{x}{3} + \frac{x}{4} = 65$$

nella quale x indica il numero dei commensali. Risolvendola si ottiene che $x = 60$.

2. Osservando il disegno (P indica il punto in cui la canna si è spezzata) si può facilmente comprendere che per risolvere il problema è sufficiente ricorrere al "teorema di Pitagora"; dato che la canna è alta 3 metri si può indicare con x la parte rimasta infissa nel terreno e con (3 - x) la parte spezzata; l'equazione risolutiva sarà:

$x^2 + 1 = (3 - x)^2$

da cui si ottiene che $x = 4/3$

La canna di bambù, dunque, si è spezzata in punto distante da terra un metro e un terzo.

3. Più complesso è il problema dei galli e dei polli per il quale è necessario impostare un sistema indeterminato:

$x + y + z = 100$

(x, y e z indicano rispettivamente il numero dei galli, delle galline e dei polli)

$5x + 3y + 1/3\, z = 100$

Le soluzioni sono tre (sul metodo per ricavarle torneremo una prossima volta): (4, 18, 78) (8, 11, 81) (12, 4, 84).

4. Il problema della città quadrata si può risolvere ricorrendo alle proprietà dei triangoli simili; in pratica si tratta di questo: il rapporto fra i due cateti del triangolo piccolo (quello tratteggiato) è esattamente uguale al rapporto esistente fra i cateti del triangolo più grande. Il primo rapporto è x/20; il secondo è uguale a 1775/(20 + 2x + 14) cioè 1775/(2x + 34).

Ponendo il segno di uguale fra i due rapporti, si ottiene l'equazione che risolve il problema:

$x/20 = 1775/(2x + 34)$

dalla quale si ottiene che x (cioè la misura della metà del lato della città) è uguale a 125; il lato, dunque, misura 250 passi.

5. L'indovinello erotico-matematico è molto semplice: le perle cadute a terra (1/3) quelle rimaste sul letto (1/5), quelle trovate dalla ragazza (1/6) e quelle recuperate dall'innamorato (1/10) rappresentano complessivamente i 5/6 dell'intera collana; le 6 perle rimaste sul filo sono dunque esattamente un sesto. L'intera collana, dunque, era composta di 36 perle.

Pàrole

Gara di parole - Soluzioni Ottobre

Problema 21. Le cinquanta parole che potevano essere trovate erano: catasta, censimento, efficiente, pallottola, tarocco, martire, bacillo, toscano, urtante, pienezza, lucchetto, maggiolino, timpano, negative, telecronaca, oleandro, sentinella, piegatura, neretto, quartetto, sellino, rasatura, serenata, raschietto, iattura, salvabile, vedetta, revisione, vedovile, paiolo, zavorra, narrazione, allievo, messaggero, barbaro, libertino, capsula, barnabita, lavorato, cannella, impagliato, cisterna, giumenta, damascato, geranio, dialetto, fondamentale, elasticità, famiglia, famigerato.

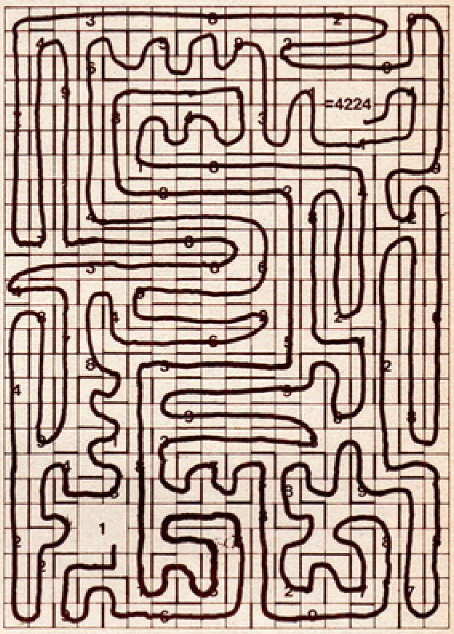
Problema 22. Le quaranta parole con l'inizio e la fine identica sono: nocino, legale, torto, comico, statista, polipo, sottopasso, tenente, rasatura, vocativo, collerico, maremma, aiutai, senese, Barabba, aggiotaggio, carica, caduca, rostro, caustica, tarantolata, madama, valliva, remore, colbacco, pampa, tormento, chicchi, salsa, lamella, sorriso, napoletana, tostato, cimici, minimi, marittima, dividi, fotografo, silenziosi, reattore.

Problema 23. È un problema aperto. Le soluzioni migliori verranno pubblicate nella rubrica.

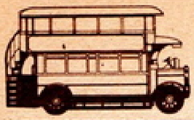
Problema 24. I cinque proverbi sono: 1. Chi va al mulino si infarina. 2. Ne uccide più la lingua che la spada. 3. Una rondine non fa primavera. 4. Chi va con lo zoppo impara a zoppicare. 5. Il diavolo fa le pentole ma non i coperchi.

Problema 25. Nello schema si potevano trovare 63 pesci, e precisamente: murena, orata, razza, trota, tinca, nasello, triglia, betta, remora, squadro, ronco, boga, argiropeleco, aguglia, alopia, auxide, barbo, carpa, cernia, cobite, dentice, rombo, ostracionide, manta, ombrina, pomatonio, mormoro, alborella, palombo, storione, rutilio, sgombro, tonno, luccio, grongo, sarago, salmone, passera, anguilla, ippocampo, triotto, merluzzo, spigola, temolo, trigone, sardina, muggine, pescespada, alalonga, mittofo, sogliola, pagello, piranha, argentina, cavedano, acciuga, scorfano, scazzone, aringa, gobione, cappone, coregono, gambusia.

Labirinto matematico



1+9=10	**4+2=6**
10+6=16	**6×9=54**
16—8=8	**54+6=60**
8+6=14	**60+9=69**
14+1=15	**69+3=72**
15×8=120	**72:2=36**
120:3=40	**36+8=44**
40:5=8	**44—3=41**
8—2=6	**41+7=48**
6—3=3	**48+7=55**
3+8=11	**55—4=51**
11—1=10	**51×9=459**
10+4=14	**459—1=458**
14:1=14	**458—6=452**
14×6=84	**452—6=446**
84:4=21	**446+3=449**
21×2=42	**449—4=445**
42—8=34	**445×7=3115**
34:1=34	**3115×9=28035**
34+8=42	**28035—3=28032**
42—9=33	**28032:4=7008**
33—9=24	**7008—2=7006**
24:8=3	**7006—2=7004**
3:3=1	**7004×4=28016**
1+7=8	**28016—3=28013**
8+3=11	**28013—1=28012**
11+9=20	**28012+8=28020**
20+8=28	**28020:4=7005**
28:7=4	**7005+6=7011**
4—2=2	**7011—2=7009**
2+8=10	**7009+9=7018**
10—9=1	**7018—6=7012**
1+7=8	**7012+4=7016**
8—5=3	**7016—6=7010**
3+1=4	**7010:5=1402**
4—2=2	**1402+8=1410**
2:1=2	**1410×3=4230**
2+8=10	**4230—1=4229**
10—6=4	**4229—1=4228**
	4228—4=4224



Brain Trainer

Problema 1	*Problema 2*
1:E5 - D6,	1:C5 - D6,
2:E4 - C6,	2:C4 - B6,
3:E3 - A6,	3:C3 - A6,
4:E2 - A7,	4:C2 - A7,
5:E1 - C7,	5:C1 - B7,
6:D6 - E1,	6:D6 - C1,
7:D5 - E2,	7:D5 - C2,
8:A7 - E3,	8:E5 - C3,
9:D4 - B6,	9:D4 - E5,
10:A6 - E4,	10:D3 - C4,
11:D3 - E5,	11:D2 - C5,
12:D2 - E6,	12:D1 - C6,
13:D1 - E7,	13:E5 - D1,
14:A5 - D1,	14:E4 - D2,
15:B6 - D2,	15:A7 - D3,
16:C7 - D3,	16:E3 - C7,
17:A4 - C7,	17:E2 - D4,
18:A3 - D4,	18:E1 - D5,
19:B5 - D5,	19:A5/6 - D6/7,
20:A2 - B5,	20:C7 - E1,
21:A1 - D6,	21:B7 - E2,
22:B5 - A1,	22:A4 - E3,
23:B4 - A2,	23:A3 - C7,
24:C7 - A3,	24:A2 - B7,
25:C6 - A4,	25:A1 - E4,
26:B3 - C6,	26:B7 - A1,
27:B2 - A5,	27:C7 - A2,
28:B1 - A6,	28:C6 - A3,
29:E7 - B1,	29:D7 - E5,
30:E6 - B2,	30:B6 - C6,
31:A6 - B3,	31:B5 - A4,
32:D6 - B4,	32:B4 - A3,
33:C6 - B5....	33:C6 - B4,
	34:D6 - B5....

Bridge

Sud deve prendere l'attacco con l'asso del morto e dopo aver battuto tre giri d'atout, giocare il due di fiori scartando quadri dalla mano. Ovest in presa è costretto a giocare fiori, e il dichiarante scarta una cuori dal morto e una quadri dalla mano, ancora fiori per il medesimo doppio scarto, per arrivare a questo finale:

Nord: ♠ 75 · ♡ 9 · ◇ 1065 · ♣ ——

Ovest: ♠ —— · ♡ —— · ◇ —— · ♣ J109876

Est: ♠ —— · ♡ AKQ · ◇ KQJ · ♣ ——

Sud: ♠ J9 · ♡ J72 · ◇ A · ♣ ——

Scarabeo

Schema ①

1) D 1-12 = ACCOLTELLATO
punggeggio:
[1+1+1+1+2+1+1+2+(2×2)+1+1+1]×2 = 34
+AM = 5
+CD = 5
+OR = 4
+LENTI = 14
62

2) B-M 14 = COLLOTTOLA
punteggio:
[1+1+2+2+1+1+1+(1×2)+2+1]×2 = 28
+TC = 2
+TO = 3
+LI = 4
37

3) O 1-14 = APPALLOTTOLATO
punteggio:
[(1×2)+3+3+1+2+2+1+1+1+1+2+1+1+1]×4 = 88
+PG = 7
+ALI = 8
+DL = 12
+ET = 2
+LA = 3
120

Schema ②

1) F 3-15 = ACCARTOCCIATA
punteggio:
(1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1)×4 = 52
+CAVO = 7
+AC = 2
+RC = 2
63

2) G-S 1 = ACCOCCOLATA
punteggio:
[1+1+1+1+1+1+(1×2)+2+1+1+1]×9 = 117
+AN = 3
120

3) N 6-15 = ACCIACCATI
punteggio:
(1+1+1+1+1+1+1+1+1+1)×4 = 40
+CAPI = 6
+ESTASI = 12
+ETÀ = 3
61

Schema ③

1) A 8-17 = MAROCCHINO
punteggio:
[2+1+1+1+1+(1×2)+8+1+2+1]×9 = 180
+CE = 2
+CS = 3
+HA = 9
194

2) A-M 17 = SANROCCHINO
punteggio:
[1+1+2+1+(1×2)+1+1+8+1+2+1]×9 = 189
+AMO = 5
+PC = 4
+CHIC = 13
211

3) D-S 7 = ARCHITETTONICO
punteggio:
1+1+1+(8×3)+1+1+1+(1×3)+1+1+2+1+(1×3)+1 = 42
+AT = 2
+VC = 10
+LI = 3
57

4) F-S 11 = CHIROMANTICO
punteggio:
1+(3×8)+1+1+1+(2×3)+1+2+1+1+(1×3)+1 = 43
+CERA = 8
+HP = 27
+IR = 2
+AL = 6
+CANI = 5
91

5) G-R 17 = CANNOCCHIO
punteggio:
1+1+2+2+1+1+2+8+1+1 = 60
+CHIC = 13
73

Schema ④

1) C-O 13 = EMOZIONANTE
punteggio:
(1+2+1+8+1+1+2+1+2+1+1)×4 = 84
+NN = 4
+AO = 2
+ND = 6
96

Master Mind

M B A N

soluzioni

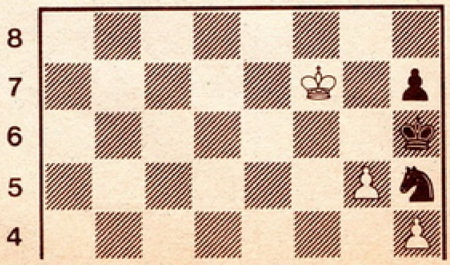
di questo numero

Master Mind

Quiz A:	A	A	A	A
Quiz B:	V	V	R	B
Quiz C:	R	G	N	A
Quiz D:	V	R	A	V
Quiz E:	V	A	G	B
Quiz F:	G	V	A	A
Quiz G:	B	R	G	A
Quiz H:	V	N	A	V
Quiz I:	R	B	B	N
Quiz L:	B	B	G	R
Quiz M:	A	A	B	V
Quiz N:	R	G	B	G
Quiz O:	G	A	A	B
Quiz P:	N	G	V	N

Scacchi

1. g7, Cf7+; 2. Rg8, Cd8; 3. Rf8, Ce6+; 4. Rf7, C:g7; 5. g4, Ch 5 (l'unica mossa con cui il Nero evita di entrare in un finale di pedoni irrimediabilmente perso); 6. g5 matto.



Questo abbonamento ve lo raccomandiamo!!!



Le Poste non funzionano come dovrebbero. Lo sanno tutti, anche gli abbonati che spesso, nell'anno trascorso, non hanno ricevuto Pergioco con la puntualità che loro e noi avremmo voluto. E allora? E allora, accanto all'abbonamento ordinario che, con una sfida al carovita manteniamo allo stesso prezzo di dodici mesi fa, proponiamo una soluzione estremamente più rapida: l'abbonamento "raccomandato". Adatto soprattutto ai lettori che intendono partecipare alle gare ed ai tornei (ma anche a tutti coloro che vogliono riceverci nella forma più rapida) questo tipo di abbonamento offre, con un minimo aggravio di spesa, anche la assoluta certezza di ricezione. Sia gli abbonati ordinari che quelli "raccomandati" continueranno ad entrare a far parte di diritto del Pergioco Club, usufruendo di tutti i vantaggi offerti dalla tessera di Socio.



DESIDERO SOTTOSCRIVERE N. .... ABBONAMENTI NELLE FORME SOTTOINDICATE

☐ ORDINARIO L. 25.000 ....
COGNOME NOME — INDIRIZZO — CAP — PROVINCIA

☐ RACCOMANDATO L. 28.500 ....
COGNOME NOME — INDIRIZO — CAP — PROVINCIA

☐ DONO RACCOMANDATO / ORDINARIO L. ....
COGNOME NOME — INDIRIZZO — CAP — PROVINCIA

DECORRENZA DAL MESE DI .... TOTALE LIRE ....

SOTTOSCRITTO DA ....FIRMA .... TEL. ....

INVIARE A PERGIOCO SRL - UFFICIO ABBONAMENTI - VIA VISCONTI D'ARAGONA 15 - 20133 MILANO

BREVETTI

SEGNALAZIONE N. 11 - OTTOBRE 1981

Rif. 2/788	TOMY	Gioco elettronico comprendente un corpo scatolare pressochè rettangolare con spigoli arrotondati nel quale è incastrata la raffigurazione di un campo da calcio ecc.
Rif. 2/789	TOMY	Gioco di battaglia spaziale comprendente un corpo scatolare ecc.
Rif. 2/790	TOMY	Gioco elettronico comprendente un corpo scatolare pressochè rettangolare con spigoli arrotondati nel quale è incassata la raffigurazione di un campo da pallacanestro ecc.
Rif. 2/791	TOMY	Dispositivo di gioco elettronico comprendente corpo scatolare presentante forma a somiglianza di scafo ecc.
Rif. 1/792	TOMY	Gioco da tavolo con percorso della biglia variabile a comando.
Rif. 2/793	NOBILE E CAVALLERA	Cubo ad elementi mobili.
Rif. 2/794	VAN HOUTTE	Tavolo da gioco diviso in due metà ciascuna delle quali comprende un'area chiusa entro la quale, attorno ad un disco più piccolo, vengono fatte scivolare due serie di dischi più grandi.
Rif. 1/795	VIZELYI	Gioco di pazienza a ruota diabolica.
Rif. 1-2/796	TELMON E UGLIANO	Gioco da tavolo in scatola riproducente il gioco da tennis.
Rif. 2/797	IANNELLO	Gioco di società per bambini e adulti.
Rif. 2/798	RABONI	Gioco per due persone consistente in una tavola forata sulla quale i giocatori muovono dei pioli colorati nel tentativo di formare una combinazione di pioli anticipatamente sorteggiata.
Rif. 2/799	PIERMARI	Scacchiera con cassetti.
Rif. 1-2/800	FOLETTI	Composizione geometrica di figure.

Le segnalazioni sono a cura dell'archivio A.B.I.G.I. della ditta RIMOLDI Bruno - Milano - Tel. 02/392855 - CP 1325 MI - CORDUSIO

IN VIA SOLFERINO PANE PER I TUOI DENTI

Signori, l'enigmistica seria. Quella vera, autentica, DOC, con i suoi colpi di genio, le sue civetterie, la sua storia: una signora colta e posata, un po' imbronciata

di Giuseppe Aldo Rossi

Dopo aver parlato, nelle due precedenti puntate, di linguistica divertente e di giochi letterali, eccoci arrivati all'enigmistica propriamente detta, quella che vanta a progenitore Edipo ed elenca in neretto nel proprio Gotha i nomi di Omero, Virgilio, Dante, Boccaccio, Galilei, Cervantes, Voltaire, ecc. ecc. Tutti enigmisti d'occasione, questi immortali, d'accordo: ma di così gran peso da conferire all'enigmistica, quella "vera", un marchio di eccellenza. E questo, per la soddisfazione di entrambe le parti in conflitto: il proponente e il solutore, talmente vincolati tra loro da una corrispondenza di amorosi sensi, che qualcuno ha riscontrato — senza offesa per le femministe — all'enigmografo un ruolo muliebre, di totale disponibilità nei confronti di chi maschilmente pretende di arrivare a possedere il segreto della soluzione. La Sfinge — sarà un paradigma — non per nulla appare biforme (donna-mostro), o addirittura polimorfa se la si analizza membro per membro: volto femminile, ali di uccello, corpo di leone, zampe taurine.

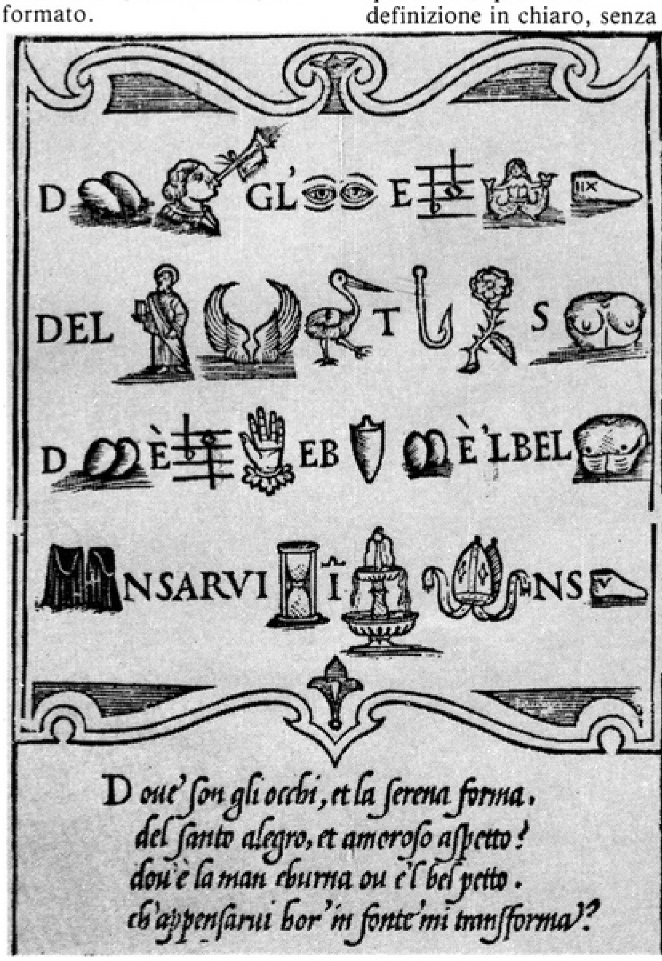
Quale sia la connotazione fondamentale di questa autentica enigmistica, dovrebbe essere risultato da quanto detto a proposito della linguistica divertente e dei giochi a struttura letterale: l'enigmistica è linguaggio sibillino, è "velame delli versi strani", è cifra. Un gioco enigmistico si libra su due diversi livelli di lettura; la spiegazione che ne consegue è un vero e proprio processo di decodificazione.

Per ancorarsi a un esempio di solare evidenza: la parola PANE, trattata secondo i canoni della linguistica divertente, può tutt'al più dare luogo a uno pseudo-anagramma (in realtà, scambio delle due vocali) PENA; se viene inserita in un cruciverba, o gioco analogo, richiede definizioni del tipo "il cibo dei poveri", "prodotto del frumento", "la base della mensa", e via dicendo; se infine viene configurata in chiave di enigmistica classica, dà luogo a questo delizioso indovinello di *Turandot* (Danilo Berchielli):

IL CORRIERE
DELLA SERA
È un noto quotidian di gran formato.

Infatti il "pane", secondo la *nota* preghiera del Pater Noster, dev'essere nostro cibo *quotidiano* ed è *di gran formato*, cioè "formato di grano".

Sui tre gradini di una scala ideale, il primo PANE si configura come un vocabolo senza coinvolgimenti concettuali, un inerte sequenza di quattro lettere, su cui operare a freddo e senza spettacolari risultati. Il secondo PANE richiede qualcosa di più: una definizione in chiaro, senza marachelle o finzioni. Il terzo PANE, pur nella sua sostanziosa concretezza, è diventato una sorta di oggetto misterioso, da raggiungere attraverso una singolare gymkana di ostacoli verbali, di doppi sensi, impiegati in apparenza a definire il "Corriere della Sera" (come voluto dal bugiardissimo titolo), ma decisivi per il raggiungimento della soluzione.



In questo processo in crescendo, l'enigmistica si colloca dunque sul piano più alto, in quanto richiede l'intervento di facoltà criptiche (da parte dell'autore) o divinatorie (da parte del solutore), totalmente assenti negli altri due casi. È una specie di sublimazione di quel gioco di parole, su cui si è discorso abbastanza recentemente in un convegno a Venezia per decidere se si tratti di un fatto esclusivamente linguistico o con connessioni di carattere psicologico.

L'enigmistica — a parer nostro — può essere tranquillamente catalogata come un gioco di parole, ma un gioco intelligentemente manovrato dall'interno, inviluppata com'è in una veste di sagacia intellettuale (o intellettualistica, se si preferisce), poeticamente elaborata.

Questa esigenza poetica — non altrettanto sentita, viceversa, negli indovinelli popolari, di cui parleremo un'altra volta — si spiega con l'indiscutibile affinità che lega l'enigmistica alla poesia pura, affidata all'ambiguità di immagini polivalenti, alla strategia di posizione di certi vocaboli, alle suggestioni della metrica o della rima (quando c'è). Senza far ricorso alla teoria saussuriana degli anagrammi, per cui ogni componimento classico reca disseminata in tutti i versi la parola-chiave, a suggello formale dell'ispirazione di fondo, basterà puntare il dito

sull'allegoria, come tramite fra i due campi (il poetico puro e il poetico-enigmistico):

Lungi dal proprio ramo,
povera foglia frale,
dove vai tu? Dal faggio,
là dov'io nacqui, mi divise il vento.
Esso, tornando, a volo
dal bosco alla campagna,
dalla valle mi porta alla montagna.
Seco perpetuamente
vo pellegrina, e tutto l'altro ignoro.
Vo dove ogni altra cosa,
dove naturalmente
va la foglia di rosa,
e la foglia d'alloro.

Se in questa poesia leopardiana (a imitazione dal francese di Antoine Vincente Arnault) la *foglia di rosa* simboleggia la bellezza e la *foglia di alloro* la gloria, i tredici versi non possono che adombrare la "vita umana". Con minore rigore bisensistico di un enigma, sicuramente: anzi, con quella più fluida tramatura di immagini che solo la poesia autentica si può permettere nei confronti del significato sottoposto. Ma la parentela rimane. E si rafforza nei lavori enigmistici moderni ad ampio respiro, complice una prosodia ormai sciolta dalla formula numerica delle sillabe e dalle pastoie della rima. Per farsene un'idea, basterà questo enigma del *Genietto* (Bruno Ingenetti), che sembra commentare con una certa amarezza la conquista del nostro satellite (o meglio, del suo deserto senza vita) da parte dell'uomo, e invece ammicca, parola dopo parola, a un tema enormemente diverso e imprevedibile per il lettore poco preparato: la "dentiera".

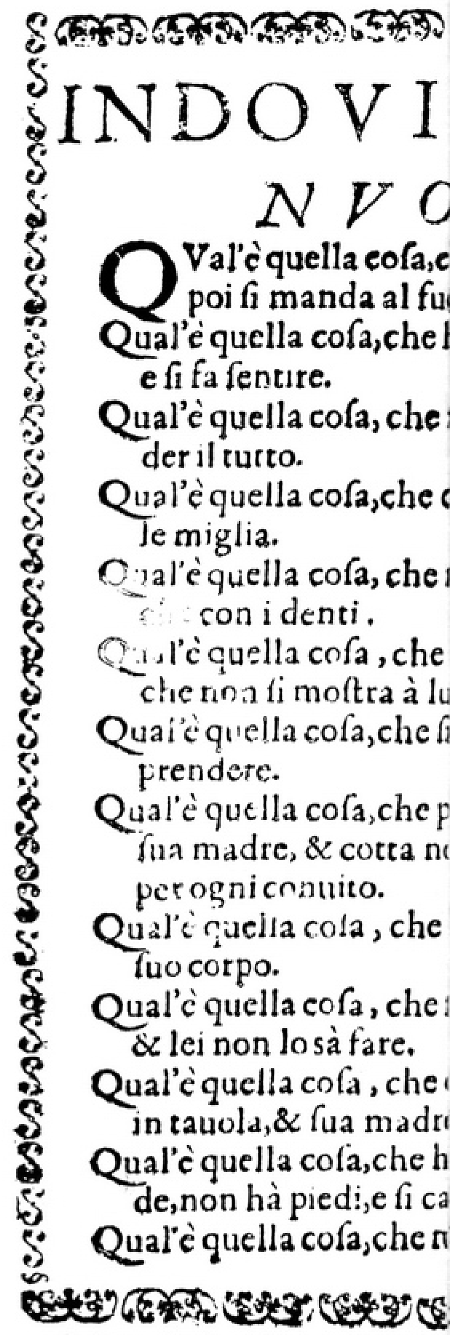
LUNA 1969

Sul volto tradizionale
si avverte ormai
un'immagine falsata:
qualcosa d'antico
di radicato in noi
s'è perduto per sempre.
Un sorriso freddo
distaccato
s'affaccia lassù
da quando
tecnici dello Spazio
hanno fissato nella polvere
— stucchevole montatura —
la famosa impronta,
imboccando un deserto senza vita
su cui avrebbero alzato,
nel raggio degli ultimi Soli,
la loro realtà meccanica.
Tutto qui
nell'ora delle capsule
il vantaggio dell'Uomo
sulla Natura sconfitta;
ma la notte
porterà a coloro che l'hanno voluta
il vuoto amaro di questa rinuncia:
un castello d'avorio
finito
in un bicchiere d'acqua.

Spieghiamo, a beneficio dei non addetti ai lavori. *Il volto tradizionale* non è, come sembra, quello della luna, ma dell'uomo, il quale presenta la propria *immagine falsata* dalla perdita dei denti, di qualcosa che era *radicato in noi* (i denti con le loro radici) e che *si è perduto per sempre. Freddo* risulta pertanto il suo *sorriso*, affidato ormai al lavoro dei *tecnici* (degli odontotecnici): costoro, dopo aver preso con la *polvere*, nello *spazio* rimasto libero nelle gengive, la necessaria *impronta* e *fissato una montatura stucchevole* (eseguita con lo stucco), dopo aver *imboccato* quel *deserto senza vita* che è una bocca priva di dentatura, hanno innalzato *nel raggio* (nell'ambito) *degli ultimi soli* (dei pochi denti superstiti) la *loro realtà meccanica,* vale a dire la dentiera. Questo è il *vantaggio* dell'Uomo *sulla Natura sconfitta* (dei denti sconfitti, svèlti dai loro alveoli) *nell'ora delle capsule* (dentarie, d'oro o di smalto); ma poi arriverà la notte e con essa di nuovo il *vuoto*, per quel *castello d'avorio* (la dentiera) posta *in un bicchiere d'acqua* da chi va a dormire. A questo punto, crediamo, nemmeno i più ritrosi potranno negare la maestria di un gioco condotto con tanto lucida persuasività sul binario di due significati totalmente eterogenei: una luna conquistata senza gioia e una dentiera che mal ripara alla devastazione di una bocca sdentata. Per averne una riprova, basta rileggere il componimento senza doppi scopi, al livello più immediato, come se si trattasse di una poesia intesa a celebrare esclusivamente la gloria e la decadenza della Luna 1969. Funziona lo stesso.

Da avvertire, a questo punto, che la poesia enigmistica non si pone sempre alla ricerca di mète troppo ambiziose: nei giochi cosiddetti "brevi" (compresi nella misura di 4/6

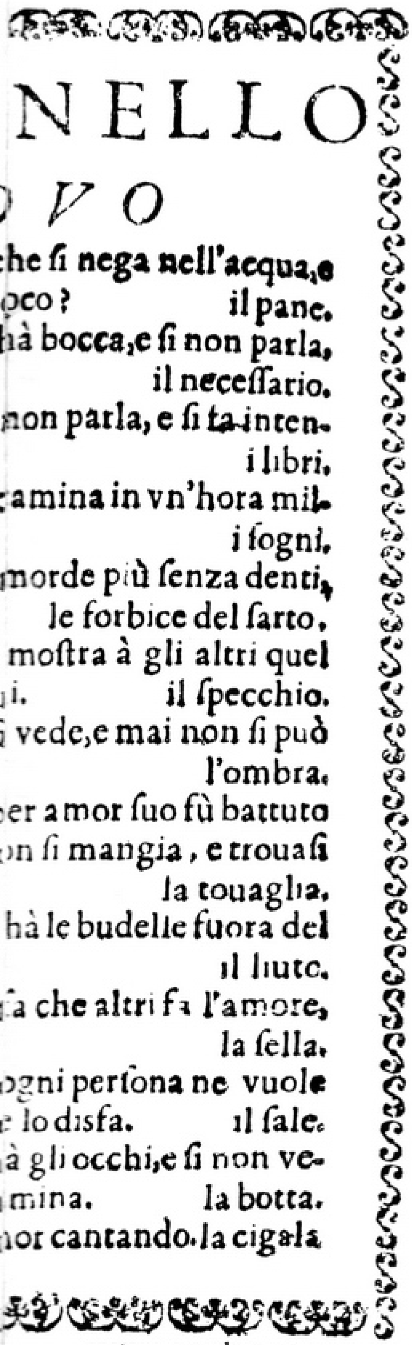



INDOVI
NVO
Qual'è quella coſa,c
poi ſi manda al fu
Qual'è quella coſa,che
e ſi fa ſentire.
Qual'è quella coſa, che
der il tutto.
Qual'è quella coſa,che
le miglia.
Qual'è quella coſa, che
con i denti.
Qual'è quella coſa , che
che non ſi moſtra à lu
Qual'è quella coſa,che ſ
prendere.
Qual'è quella coſa,che p
ſua madre, & cotta n
per ogni conuito.
Qual'è quella coſa , che
ſuo corpo.
Qual'è quella coſa , che
& lei non lo sà fare.
Qual'è quella coſa , che
in tauola,& ſua madr
Qual'è quella coſa,che h
de,non hà piedi,e ſi ca
Qual'è quella coſa,che n

versi), la tecnica è quella letteraria dell'epigramma, con un'esplosiva trovata finale. Anche qui un esempio chiarirà meglio il concetto. In questo "breve" capolavoro di *Marin Faliero* (Marino Dinucci, uno dei grandi maestri della classica, scomparso in questi mesi), in apparenza vengono ricordati i tempi della bella Otero; sotto sotto, invece, e con una tambureggiante sequela di bisensi, *Marino* descrive la "ghigliottina".

TEMPI DELLA BELLA OTERO

Solea esibirsi nella capitale,
in abito lamé. Spiccava ognora
la sua lucente vesta
dall'ampio scollo, e la renda fatale.
Pensate: il palco allora


NELLO
VO
he ſi nega nell'acqua,e
oco? il pane.
hà bocca,e ſi non parla,
il neceſſario.
non parla, e ſi ta inten-
i libri.
amina in vn'hora mil-
i ſogni.
morde più ſenza denti,
le forbice del ſarto.
moſtra à gli altri quel
i. il ſpecchio.
vede,e mai non ſi può
l'ombra.
er amor ſuo fù battuto
n ſi mangia, e trouaſi
la touaglia.
hà le budelle fuora del
il liuto.
a che altri fa l'amore,
la ſella.
ogni perſona ne vuole
lo disfa. il ſale.
à gli occhi,e ſi non ve-
mina. la botta.
nor cantando. la cigala

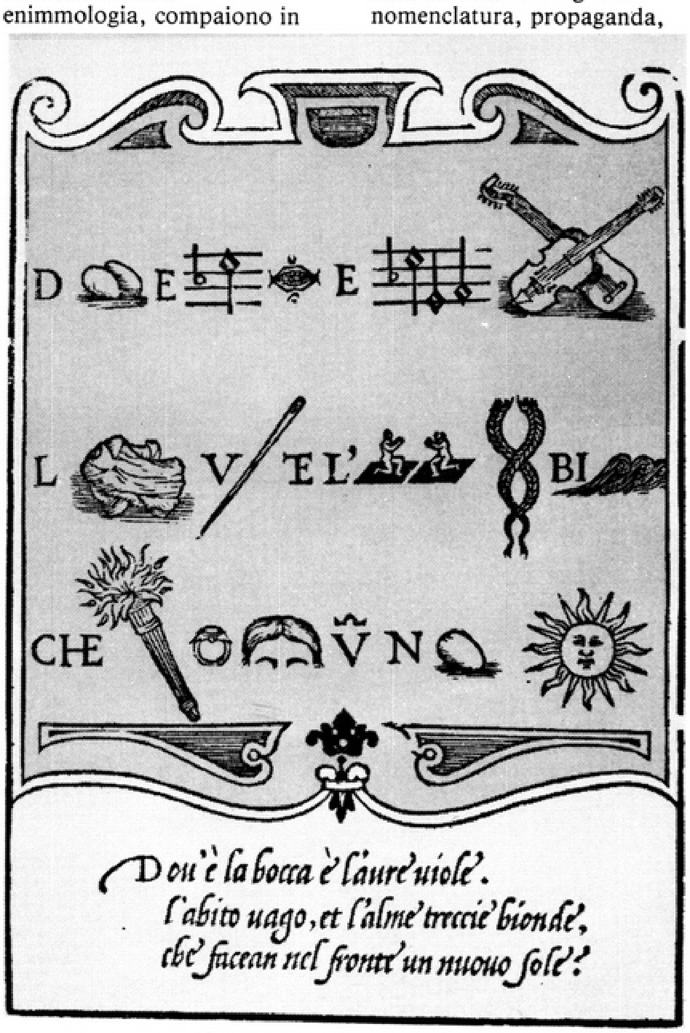
costava a mala pena un franco a testa!

Poco da dire sul significato apparente, con la famosa danzatrice e attrice spagnola in esibizione a Parigi in un costume intessuto di fili d'argento e d'oro. Vediamo piuttosto la realtà nascosta: la *capitale* è la pena di morte; *lamé* allude alla lama della ghigliottina, che *spiccava* (tagliava) in modo *fatale* (mortale) con *ampio scollo* (troncando, ahimé, la testa dal corpo). Ma il fuoco pirotecnico dei doppi sensi si accende soprattutto negli ultimi due versi: il *palco* (della ghigliottina) costava *allora* (ai tempi della Rivoluzione) *a mala pena* (per la punizione più drastica, per la pena di morte) *un franco* (un francese) *a testa* (per ogni testa tagliata).

Libri, libretti, riviste, rivistine

Nel labirinto dell'enigmistica classica

Per i lettori interessati, che trovano ridottissimi esempi di enigmistica classica sulle pubblicazioni a carattere popolare, daremo ora qualche utile indicazione.
Quattro sono le riviste specializzate attualmente esistenti in Italia, e tutte in vendita per solo abbonamento: "Il Labirinto" (via degli Scolopi, 19 - 00136 Roma); "Penombra" (v.le Giulio Cesare, 109 - 00192 Roma); "L'Enigmistica moderna" (v. di S. Erasmo, 3 00184 Roma); "La Sibilla" (v. Boezio, 19 - 80124 Napoli). Le prime tre sono mensili, la quarta (di sole crittografie e rebus) è bimestrale. Su di esse, oltre ad articoli di tecnica storia ed enimmologia, compaiono in ogni numero centinaia di giochi nuovi, composti dagli stessi abbonati e dati a risolvere con la promessa di premi più o meno consistenti. Concorsi e gare annuali stabiliscono ogni anno i migliori enigmografi e i migliori solutori (isolati o in gruppo): esiste anche un "Oscar", da assegnarsi annualmente all'enigmista più meritevole. Un congresso annuale e vari convegni, sparsi lungo i dodici mesi, permettono ai cultori della "classica" di incontrarsi in simpatiche riunioni (e in non meno gradevoli banchetti) per misurarsi direttamente nei loro *exploits* enigmistici e per discutere sugli immancabili temi all'ordine del giorno: nomenclatura, propaganda, fondazione di una biblioteca centrale (oggi affidata alla B.E.I. del modenese Giuseppe Panini, il famoso creatore delle "figurine" tanto di moda), ecc. ecc.



La bibliografia dell'enigmistica classica è amplissima: un volume del *Duca Borso* (Aldo Santi), attualmente reperibile soltanto in antiquariato, elenca migliaia e migliaia di pubblicazioni sul tema, a partire dal secondo Quattrocento. Un grosso "Manuale" hoepliano, a firma di *Bajardo* (Demetrio Tolosani) e *Alfiere di Re* (Alberto Rastrelli), con notizie su tutti i tipi di gioco mai esistiti, è stato recentemente ristampato in edizione anastatica. Ottimo anche il "Dizionario enciclopedico dell'Enigmistica" del *Troviero* (Mario Musetti), edito qualche anno fa da Mursia.
Una poderosa "Storia dell'Enigmistica" di *Zoroastro* (Giuseppe Aldo Rossi), nelle edizioni del Centro Editoriale Internazionale (v. Tommaso Gullì, 5/7/9 - 00195 Roma) traccia lo sviluppo dell'enigmistica colta e popolare dai primordi al 1971. Due volumetti delle "Enciclopedie pratiche Sansoni" (il secondo in corso di stampa), scritti da *Carnevale* (Mario Carnevale) e *Zoroastro* trattano dell'enigmistica in generale e degli enigmi e indovinelli in particolare. La Fondazione Rogatto, annessa a "Penombra" ha una preziosa collana di volumetti con i maggiori autori degli anni d'oro dell'enigmistica (dal Cinque al Settecento); mentre quattro volumi antologici — due dei quali in uscita nella prossima primavera — raccolgono, a cura della Fondazione Italiana di Letteratura Enigmistica, il meglio dell'enigmografia moderna. Questi ultimi sono reperibili alla F.I.L.E. (via Gorizia, 2 - 57025 Piombino).
Raccolte di giochi vari e studi di enimmologia appaiono periodicamente nelle edizioni delle quattro riviste accademiche, le quali si dichiarano liete di inviare numeri-omaggio a chi desideri incamminarsi sulle orme di padre Edipo.

Le immagini riprodotte in queste pagine sono tratte dal libro "Da Edipo alle nostre nonne", edizioni Garzanti

SOLO PER VOI!

dalla TANGRAM

VENDITA PER CORRISPONDENZA

tanti giochi intelligenti ai lettori di Pergioco.

TANGRAM è una Società di vendita per corrispondenza specializzata in giochi. TANGRAM proporrà ogni mese ai lettori di Pergioco un vasto assortimento di giochi: alcuni noti e classici, altri nuovi e interessanti. La selezione dei titoli è effettuata in modo da soddisfare gli appassionati dei più diversi settori di gioco, dalla simulazione all'ambiente, dal tavoliere al romicapo. TANGRAM offre un servizio completo e accurato: una selezione di titoli prodotti dalle migliori marche italiane ed estere; una rapidissima risposta al Vostro ordine (sette giorni dal ricevimento); una spedizione raccomandata; la forma di pagamento che più Vi comoda. TANGRAM è in grado di offrirVi i migliori giochi a casa Vostra allo stesso prezzo praticato dal miglior negoziante. TANGRAM è fatta "su misura" per Voi: per qualsiasi esigenza e per la richiesta di giochi particolari non contenuti in elenco telefonateci allo 02-719320.

Faremo il possibile per accontentarVi.

ELENCO DEI GIOCHI PROPOSTI SEGNARE CON UNA CROCE I GIOCHI DA ACQUISTARE

- ☐ **Cubo di Rubik** (Mondadori Giochi) 10.900
- ☐ **Brain Trainer** (Mondadori Giochi) 6.900
- ☐ **Genius** (Mondadori Giochi) 4.900
- ☐ **Cubik 4** (Mondadori Giochi) 2.500
- ☐ **I.Q. Test** (Mondadori Giochi) 30.000
- ☐ **Rubo Rubik + Genius + libretto soluzioni Cubo** (Mondadori Giochi) 16.500
- ☐ **Monopoli** (Editrice Giochi) 10.500
- ☐ **Manager** (Editrice Giochi) 18.500
- ☐ **Risiko** (Editrice Giochi) 19.900
- ☐ **Cluedo** (Editrice Giochi) 12.500
- ☐ **Ascot** (Istituto del Gioco) 17.500
- ☐ **Formula 1** (Istituto del Gioco) 16.500
- ☐ **Radar** (Istituto del Gioco) 17.500
- ☐ **Can't Stop** (Editrice Giochi) 10.500
- ☐ **Jockey** (Ravensburger) 22.500
- ☐ **Medici** (International Team) 19.000
- ☐ **Ra** (International Team) 15.000
- ☐ **Havannah** (Ravensburger) 13.500
- ☐ **Shogun** (Ravensburger) 27.500
- ☐ **Othello** (Clem Toys) 18.000
- ☐ **Super Go** (Clem Toys) 40.000
- ☐ **Vagabondo** (Invicta) 18.000
- ☐ **Master Mind Original** (Invicta) 8.500
- ☐ **Master Mind New** (Invicta) 10.000
- ☐ **Master Mind Super** (Invicta) 14.000
- ☐ **Grand Master Mind** (Invicta) 19.000
- ☐ **Family Master Mind** (Invicta) 17.500
- ☐ **Master Mind Supersonic elett.** (Invicta) 49.000
- ☐ **Vocambolo** (Istituto del Gioco) 16.500
- ☐ **Scarabeo** (Editrice Giochi) 14.500
- ☐ **Scarabeo Lusso** (Editrice Giochi) 17.500
- ☐ **Red Seven** (Editrice Giochi) 15.500
- ☐ **Paroliere** (Editrice Giochi) 8.900
- ☐ **Autobridge** (Editrice Giochi) 17.500
- ☐ **Rummy** (Ravensberger) 18.500
- ☐ **Mini Rummy** (Ravensberger) 8.500
- ☐ **Sector** (Editrice Giochi) 72.000
- ☐ **Merlin** (Editrice Giochi) 64.000
- ☐ **Wild Fire** (Editrice Giochi) 64.000
- ☐ **Microvision base + cartuccia Blockbuster** (MB) 110.000
- ☐ **Cassetta Microvision Bowling** (MB) 29.900
- ☐ **Cassetta Microvision Forza 4** (MB) 29.900
- ☐ **Cassetta Microvision Flipper** (MB) 29.900
- ☐ **Cassetta Microvision Duello sul Mare** (MB) 29.900
- ☐ **Cassetta Microvision Blitz** (MB) 29.900
- ☐ **Dark Nebula** (G.D.W.) tradotto 20.900
- ☐ **1940** (G.D.W.) tradotto 20.900
- ☐ **Beda Fomm** (G.D.W.) tradotto 20.900
- ☐ **Red Star/White Eagle** (G.D.W.) tradotto 32.200
- ☐ **Road to the Rhine** (G.D.W.) non tradotto 32.200
- ☐ **Bar Lev** (G.D.W.) tradotto 34.500
- ☐ **Marita Merkur** (G.D.W.) non tradotto 34.500
- ☐ **The fall of France** (G.D.W.) non tradotto 54.000
- ☐ **Iliad** (International Team) 19.000
- ☐ **Rommel** (International Team) 30.000
- ☐ **Sicilia '43** (International Team) 25.000
- ☐ **Little Big Horn** (International Team) 28.000
- ☐ **Austerliz** (International Team) 30.000
- ☐ **Millennium** (International Team) 25.000
- ☐ **Corteo** (Mondadori Giochi) 10.900

- ☐ **Halma** (Ravensburger) 9.500
- ☐ **Isola** (Ravensburger) 12.500
- ☐ **Othello elettronico** (Clem Toys) 190.000
- ☐ **15 Giugno 1815 Waterloo** (New Deal) 18.500
- ☐ **Mah Jong** scatola "cartone" (Valvassori) 39.000
- ☐ **Mah Jong** scatola "Acero" (Valvassori) 72.000
- ☐ **Mah Jong** tipo "Bar" (Valvassori) 145.000
- ☐ **Mah Jong** Tipo "Medio" (Valvassori) 175.000
- ☐ **Mah Jong** tipo "lusso" (Valvassori) 195.000

COGNOME ____________________ NOME ____________________

VIA ____

CAP __________ CITTÀ ____________________ (PV) __________

PAGAMENTO: Per ordini inferiori alle 15000 Lire + 1500 Lire per contributo spese postali

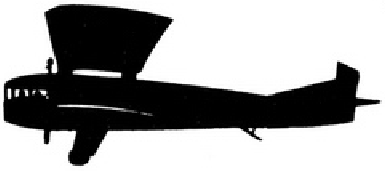
☐ ASSEGNO ☐ VAGLIA POSTALE ☐ CONTRASSEGNO (+ L. 2000 SPESE)

IMPORTO TOTALE LIRE ____________________

DATA ____________________ FIRMA ____________________

Ordinare un gioco con TANGRAM è facilissimo:

1) Segnate con una croce i giochi che intendete acquistare;
2) Fate la somma dei relativi importi;
3) Se il totale è inferiore a 15.000 lire aggiungere 1500 lire per concorso in spese di spedizione;
4) Segnate con una croce la forma di pagamento prescelta. Ricordate che per il pagamento contrassegno (e solo per questa forma di pagamento) dovrete aggiungere altre 2.000 lire;
5) Scrivete il totale nella apposita casella;
6) Compilate con nome, cognome, indirizzo, Cap e telefono;
7) Firmate e spedite a TANGRAM, Via Visconti d'Aragona 15, 20133 Milano;
8) Se non volete tagliare la rivista, usate una fotocopia.



VITA DI CLUB

Si è svolto a Trieste il Torneo di Board Games valido come selezione per il Campionato Nazionale. Una finale durata complessivamente 24 ore di gioco su 'Trireme' della Avalon Hill ha designato la coppia vincitrice nella persona dei signori Sandro Fontana e Pippo Castiglia. Al secondo posto si è classificata la coppia De Scordilli - Carbone.
Il torneo ha preso il via il 25 luglio, presso il Park Hotel Obelisco di Opicina (TS), con la partecipazione di venti giocatori e numerosi simpatizzanti.
Le maggiori difficoltà sono derivate dalla lunghezza degli incontri e dal tempo intercorrente tra un turno e l'altro di gioco, necessario ai giocatori per rivedere (o in alcuni casi studiare) le regole del gioco del turno successivo. Il livello tecnico degli incontri più importanti è stato notevole, in particolare per quanto riguarda la finale, che ha costituito un banco di prova per il nuovo gioco della Avalon Hill, 'Trireme' (battaglie navali tra cartaginesi e romani). Tutti i giochi sono stati svolti su due maches a pezzi invertiti. Buoni giochi da competizione sono stati giudicati: 'Napoleon at War' (SPI), 'Gettysburg' e 'Midway' della Avalon. Discreti: 'Corteo' della Mondadori (anche se non classificabile come War Game), 'Panzer Leader' (troppo complicato), 'Trireme' (troppo lungo) della Avalon Hill. I primi quattro classificati sono stati premiati con una scatola di 'Trireme' offerta dalla Avalon Hill, due scatole di 'Bar Lev' offerte dalla G.D.W. e una scatola di Seelöwe della SPI, offerto dal negozio HO di Trieste.
Classifica finale: 1. Fontana - Castiglia; 2. De Scordilli - Carbone; 3. ex aequo: Terpin - Terpin e Cescutti - Prodan.
L'incontro di finale è stato disputato su una prima manche, durata ininterrottamente dalle 8.30 di sera alle 6. di mattina del giorno dopo, e su una seconda manche, durata, in tre riprese, 14 ore e mezzo.

Torneo di Scarabeo
A Milano si svolgeranno nei giorni 11 - 18 - 25 ottobre tre tornei di Scarabeo limitati a 40 partecipanti per torneo. Primo premio lire 100.000; secondo premio lire 50.000; terzo premio lire 30.000. Quota di iscrizione lire 10.000.
Per informazioni telefonare a: Cesare Musi - Via S. Vittore, 47/A - 02/4985006 - Milano dalle 13.00 alle 15.00.

Si sono svolti numerosi tornei di Master Mind in vista della finale nazionale (Chianciano 9 - 10 - 11 ottobre).
A Bibione hanno partecipato 24 giocatori che si sono confrontati per oltre 6 ore sul New Original, con medie di soluzioni di 5 tentativi. Ha vinto Lorenzo Felician (Trieste); secondo Francesco Pellegrini (Venezia); terzo Gabriele Soranzo (Trieste); quarto Gianni Trebbi (Trieste).
A Marghera ha vinto e si è qualificato, su trentadue concorrenti, Francesco Pellegrini. Pure e Marghera si è svolto un torneo di Othello, nell'ambito delle iniziative del locale festival dell'Unità. Ha vinto il giovanissimo Paolo Fabbro.

Cerco (in buono stato): La Grande Armée; Borodino; Ardennes Offensives; Panzerarmée Afrika; Vera Cruz; Green Fields Beyond; Conquerors; Armada; Legion; Hastings; Empires of the Middle Ages; After the Holocaust; Plot to Assassinate Hitler; Mighty Fortress; Russian Civil War; Conquistador; Army Group south (Spi); Bonaparte in Italy; Robin Hood; Napoleon at Leipzig; Napoleon at Bay (Osg); Viva Espana! (Bl); English Civil War (Philmar); Pharsalus; Crimea; Torgav; Iliad (Gdw); Cromwell (Sdc).
Cerco inoltre traduzioni di giochi Spi.
Scrivere a Roberto Bulgarelli - Via Facchinei, 10 - 47100 - Forlì - o telefonare: 0543/722962.

Cerco disperatamente Rifle and Saber (Spi). Offro in cambio due boardgames (Outreach - Spi - e Dark nebula - Gdw -). Vendo a lire 22.000 Gettysburg (Ah) nuovissimo, oppure lo cambio con gioco di pari valore commerciale di periodo storico dell' '800 al '900 (es.: Napoleon Art of War; Napoleon at War; War and Peace). Scrivere: Flavio Acquati - Via Soderini 19 - c/o Luigi Politi - 20146 - Milano. O telefonare: 02/4235296 ore pasti.

Cerchiamo appassionati di boardgames a Roma - zona Alberone.
Telefonare: Carla e Franco 06/790857 dopo le ore 14.00.

Vendo Tobruk Luftwaffe (Ah) a lire 14.000; East & West (It) a lire 14.000. **Cerco** giocatori seri di boardgame zona Roma Est.
Telefonare: Tani Marcello - 06/285779.

Cerco i seguenti giochi usati: Zargo's Lords (It); East & West (It); Okinawa (It); War of the Ring (Spi); Starship Troopers (Ah); Squad Leader (Ah). Telefonare ore pasti: 041/926891 - O scrivere: Sergio Montagner - Via Parco ferroviario 27/4 - 30030 Chirignago (Ve).

Vendo i seguenti wargames: Westwall, Nord Africa, Nato 1980, la guerra dell'anello, Luftwaffe, Warsea, Mitology. Telefonare: Paolo 02/313940 dalle 19 alle 21.

Vendo giochi elettronici Mattel "Battaglia spaziale" e "Automobilismo" a lire 20.000 l'uno oppure scambio tutti e due con Super Go, o scambio uno solo con Little Big Horn o Rommel.
Rivolgersi a Daniele Nicolosi - Via Garibaldi, 21 - 40033 Casalecchio di Reno (Bologna) - tel. 051/571596.

Siamo due giocatori principianti di Dungeons and Dragons ma non troviamo giocatori e, per il nostro inglese limitato, disponiamo solo di traduzioni approssimative. Chi può aiutarci?
Scrivere: Marco Passarello, Via Fago 1/B, 39100 - Bolzano. Giovanni Gigante, Via Giacomelli 16, 31100 - Treviso.

Posseggo moltissimi wargames Spi, Ah, It e Gdw e cerco giocatori nella zona di Rimini, sia appassionati che dilettanti, per formare un Club.
Telefonare: Roberto 0541/52070 ore pasti.

Cerco giocatori di Risiko.
Giuseppe Staltari - Via Gemito, 70 - 80128 Napoli - Tel. 081/647935.

Vendo Waterloo (IT) e Blitz Krieg (Ah) zona Milano.
Telefonare: 02/4562943.

Vendo Decline & Fall (Ariel), gioco di simulazione sulle invasioni barbariche dell'Impero romano, a lire 10.000; Okinawa (It), Yorktown (It) e Jena (It) a lire 15.000; Bismarck (Ah) nuovissimo mai usato, lire 20.000. Tutti questi giochi possono anche essere scambiati con altri.
Scrivere: Guido Nivellini - Via P. Matteucci, 9 - 48100 - Ravenna. O telefonare: 0544/26678

Cerco avversari per i seguenti giochi: Air Assault on Crete (Ah), Diplomacy (Ah), East & West (It), Giovanni Dalle Bande Nere (Pergioco), Imperial Governor & Strategos (Ariel), Machiavelli (Ah), Polonia '81 (Pergioco), Richtofen's war (Ah), Rommel (It), World war II (Spi).
Scrivere a: Riccardo Camerlo - Via Villa Giusti, 1 - 10142 - Torino.

Siamo un gruppo di appassionati di giochi intelligenti di tutte le età. Stiamo cercando di fondare un circolo a Trieste per conoscerci, trovare avversari di gioco, organizzare tornei. Le premesse sono ottime ma siamo ancora in fase di gestione; perciò abbiamo bisogno della collaborazione di tutti gli appassionati della città.
Rivolgersi a: Tullio de Scordilli - Via dei Moreri 9/2 - 34135 - Trieste 040/420766

Vendo microcomputer Sinclair 2 × 80 come descritto in Pergioco n. 6 pag. 15. Completo di manuale, alimentatore, cavi e programma di Master Mind. Prezzo lire 290.000.
Scrivere: Sergio Margarita - C.so V. Emanuele, 209 - 10138 - Torino.

Cerco giocatori di Master Mind e Master Mind attivo nella zona di Saronno per incontri ed eventuale torneo.
Marco Palumbo - Via C. Porta, 11 - Saronno (Va).

Vendo Global War (con istruzioni in italiano); Fifth Corps (senza istr. in it.) della Spi. France 1940 (Ah).
Cerco disperatamente: Sixth Feet della Spi.
Scrivere a: Paolo Carraro - Via Circonvallazione, 4 - 41054 Marano sul Panaro (Mo) - o telefonare: 059/793064.



I negozi elencati in questa pagina praticano ai Soci del Pergioco Club il 10 per cento di sconto sugli acquisti e sono "raccomandati" da Pergioco per il livello di specializzazione nel settore dei giochi "intelligenti".
I lettori interessati ad aderire al Pergioco Club devono inviare il tagliando qui sotto pubblicato (o una fotocopia) allegando 3.000 lire in francobolli o in contanti.
Ricordiamo che gli abbonati sono iscritti gratuitamente. Ai Soci è inviato un tesserino personale di riconoscimento.
I Soci, inoltre, usufruiranno di particolali sconti nelle offerte speciali promosse dal Club.

I NEGOZI "GIRAFFA"

Alessandria
PROVERA CARLO
via Piacenza, 2

Ancona
REGALOBELLO
corso Garibaldi, 23

Bergamo
CALDARA ANGELO
viale Papa Giovanni XXIII, 49

Biella
SERENO - GALANTINO
P.zza 1° Maggio, 1

Bologna
F.LLI ROSSI
via D'Azeglio, 13/5

Brescia
VIGASIO MARIO
Portici Zanardelli, 3

Cagliari
GIOCATTOLI NOVITÀ
IL GRILLO
via Sonnino, 149

Casale Monferrato
RIPOSIO CLELIA
via Roma, 181

Como
MAG. MANTOVANI
GIOCATTOLI
via Plinio, 11

Cortina d'Ampezzo - Belluno
LUTTERIGIOCATTOLI
Corso Italia, 123

Firenze
DREONI GIOCATTOLI
via Cavour, 31 R

Gallarate
VERGANI VITTORIA
via Manzoni, 9

Genova
BABYLAND
via Colombo, 58 R

Milano
E.N.A.R.
viale Monza, 2
QUADRIGA
c.so Magenta, 2
GRANDE EMPORIO CAGNONI
c.so Vercelli, 38
NANO BLEU
c.so Vitt. Emanuele, 15
GIOCATTOLI NOÈ
via Manzoni, 40
SCAGLIA E FIGLIO
"MASTRO GEPPETTO"
c.so Matteotti, 14

Segrate-Milano
GIOCAGIO
Residenza - Portici Milano 2

Monza
INFERNO
via Passerini, 7

Padova
LUTTERIGIOCHI
Via Vandelli, 7

Parma
LOMBARDINI BRUNO
via Cavour, 17

Roma
CASA MIA
via Appia Nuova, 146
NOZZOLI
via Magna Grecia 27/31
VE.BI.
via Parigi, 7
GIORNI EREDI
via M. Colonna, 34
GALLERIA TUSCOLANA
via Q. Varo, 15/19
BABY'S STORE
viale XXI Aprile, 56
MORGANTI
viale Europa, 72
BECCHI FRANCA
via Boccea, 245
GIROTONDO
via de Pretis, 105
GIROTONDO
piazza Buenos Aires 11
GIROTONDO
via Libia, 223
GIROTONDO
via Frattina, 25
GIROTONDO
via Cola di Rienzo, 191
FEDERICI E MONDINI
via Torrevecchia, 100
PIROMALLI LUIGI
via Torpignattara, 27

Sondrio
MARTINELLI CELESTE
via Trieste, 3

Torino
GIOCAMI-HOBBYLAND
piazza Castello, 95
PARADISO DEI BAMBINI
via A. Doria, 8

Treviso
NUOVO PARADISO
DEI BAMBINI
via Calmaggiore, 7

Trieste
ORVISI GIOCATTOLI
via Ponchielli, 3

Udine
IL GIOCATTOLO 2
via Mercatovecchio, 29

Vercelli
STILE
via Marsala, 85
(ang. via Dante)

Verona
GIOCARE
p.tta Portichetti, 9

Vicenza
DE BERNARDINI
piazza delle Erbe, 13

Voghera-Pavia
MAGAZZINO MODERNO
via Emilia, 15
Recapito di Milano
viale Piave, 21

ALTRI NEGOZI

Alessandria
GIOCO SCUOLA
Via Mazzini, 36

Jesi-Ancona
CENTRO DIDATTICO
PIERETTI
corso Matteotti 21

Bergamo
BIMBOLEGGE BIMBOGIOCA
via Borfuro 12/b

Como
SCOTTI GIOCATTOLI
via Bernardino Luini, 5

Genova
SPORT E TOYS
"Models department"
Via Gramsci 7

Ivrea
DIDATTICA PIU
via Arduino 131

Milano
MOSTRA DEL POSTER
galleria Buenos Ayres, 2
FOCHI MODELS
via Durini, 5
LA GIOSTRA
c.so XXII Marzo, 38
LIBRERIA DEL CANTONE
piazza Susa, 6
LA CARTOLERIA
via Carlo Forlanini, 14
ang. via V. D'Aragona, 15

Novate Milanese - Milano
VENERONI GIOVANNI
via XXV Aprile, 2

Modena
ADELMO MAZZI
via Duomo, 43

Monselice - Padova
SALONE DEL GIOCATTOLO
via S. Luigi, 21

Reggio Emilia
LIBRERIA CARTOLERIA
MODERNA
via Guido di Castello 11/b

Rimini
GIOCAGIÒ
Via Tempio Malatestiano 6/6A

Roma
"DER" SELF SERVICE
DEL LIBRO
via Terme di Diocleziano 36
LIBRERIA DELL'OROLOGIO
via del Governo Vecchio 7
LIBRERIA SATORI
via S. Giacomo 75/77
LIBRERIA ERITREA
viale Eritrea 72M-N
LILY
via Pigafetta, 16
COMICS LIBRARY
via Giolitti, 319
LIBRERIA 146
via Nemorense, 146
IL PUNTO
piazza G. Vallauri, 5
L'OFFICINA LIBRI
via Marmorata 57

Salò
CASA DEL GIOCÀTTOLO
Via S. Carlo 10/12

Cassino - Frosinone
LIBRERIA "LA MELA 99"
viale Dante 99

Latina
LIBRERIA WAY-IN
via Isonzo trav. Terziariol

Torino
I GIOCHI DEI GRANDI
via Assarotti, 16
IL PUNTO VERDE
C.so Siracusa, 109
GIOCOIDEA
Via Stampatori 6/b
GIUOCHI
Via Altieri 16/bis

Udine
LA BATTAGLIA GIOCATTOLI
Via Cancian, 18

Varese
BINDA C.
c.so Matteotti, 23

Pergioco Club - Tagliando di iscrizione

COGNOME .... NOME ....

VIA .... CITTÀ .... PV ....

Allego L. 3.000 ☐ in contanti ☐ in francobolli
☐ autorizzo ☐ non autorizzo
la diffusione del mio nome agli altri soci.
Mi interessano questi settori di gioco: ....
..

Inviare a Pergioco Srl, Via Visconti D'Aragona, 15
20133 Milano

DESIDERO RICEVERE N. ..... SCACCHIERE E-ZERO COMPLETA DI 32 PEZZI.
PAGHERÒ AL RICEVIMENTO DELLA MERCE L. ....

NOME COGNOME

INDIRIZZO

TEL.

STRAORDINARIA OFFERTA AI LETTORI



La E-Zero, laboratorio artigiano produttore di giochi particolarmente apprezzati per la preziosa ricerca estetica, offre una scacchiera disegnata e realizzata esclusivamente per i lettori di Pergioco. La base, di cm. 24 × 24 è in alluminio con lavorazione lucida e satinata color champagne. I pezzi sono in perspex tipo tartaruga e madreperla.
La scacchiera, unica nel suo genere, viene offerta completa dei 32 pezzi racchiusi in un elegante sacchetto di panno.

Prezzo: scacchiera completa dei 32 pezzi, compreso confezione, imballo, spedizione contrassegno e IVA, per i soci del Pergioco Club, lire, 28.500 per tutti i lettori, lire 32.500

SURIA





Gioco strategico di bluff contro bluff per due giocatori. Come nel romanzo di R.L. Stevenson, anche in questo gioco il buon Dr. Jekyll alterna la propria personalità con quella del maligno Mr. Hyde.
Ogni giocatore ha 8 pezzi Jekyll/Hyde. Tutti sono Dr. Jekyll sul fronte, ma solo 4 lo sono anche sul retro.
Muovendo come a Dama gli obiettivi del gioco sono tre:

1 — Catturare i Dr. Jekyll avversari,
2 — Perdere i propri Mr. Hyde
3 — Raggiungere con un Dr. Jekyll uno degli angoli dalla parte opposta della scacchiera.

Il giocatore con i nervi più saldi e capace di sviluppare la più audace strategia di gioco, vince.

L. 15.500

DR. Jekyll & MR. HYDE

Un gioco strategico di bluff e doppio bluff, colmo di tensione, con 3 modi per vincere — o perdere!

Istituto del Gioco
Perché un gioco intelligente diverte di più.

1 SCRABBLE
ABBACINARE, ECLAT...

Avanti su continua..., finisci il tuo gioco, componi la parola più difficile, più lunga e complessa, e così, mentre impari, vinci con Scrabble: il più bel gioco di parole Clem Toys. Ora anche nella duplice versione, con tavola rotante.

1



3 OTHELLO
Non è difficile cominciare, ma poi, smettere...
È facile giocarci, che strano è diventato come una calamita!
Si chiama Othello, no?
Già una scacchiera, 64 dischi bicolori, tutto semplice; si la semplicità di un gioco che appassiona dalla prima all'ultima mossa.

3



4 ROULETTE ELETTRONICA
Six noir pair et passe... carré, cavallo, pieno...
Hei ho vinto!!!
Il fascino del rischio, della vittoria, l'entusiasmo del successo.
Elementi di un gioco antico come il mondo, piccoli pezzi dell'ultimo divertimento Clem Toys, della tua nuova super moderna: Roulette elettronica.

5 TOMBOLA ELETTRONICA
Una musica, un ricordo,... "quaterna".
Un motivo, ma si, ecco il titolo,... "cinquina".
E poi..., "tombola".
Musica e gioco, divertimento e vittoria: tombola elettronica Clem Toys.



BORODINO: LE PEDINE E LA TABELLA COMBATTIMENTI

VII 5 3·5·4	VII 5 3·5·4	VII 4 2·4·6	VII 5 3·5·4	VII 5 3·5·4	VII 4 2·4·5	VII 5 3·5·5	VIII 4 3·4·4	VIII 5 3·5·4	VIII 5 4·5·4	VIII 5 4·5·5	VIII 5 4·5·5	VIII 5 3·5·4	VIII 5 4·5·4
VIII 4 3·4·4	VIII 5 3·5·5	IVc 5 5·4·6	IVc 5 5·4·6	IVc 5 5·5·7	IVc 5 2·3·5	R 5 4·5·6	R 5 6·5·5	R 5 4·5·5	R 5 4·5·5	KUTAISOV 2·8	BAGRATION 2·8	PLATOV 3·8	BARCLAY 1·8
II 4 4·5·4	II 5 3·5·4	II 4 3·4·5	II 5 3·5·4	II 4 3·5·4	II 5 3·4·5	II 4 3·5·5	II 5 5·4·7	II 5 5·5·7	II 4 3·3·6	III 6 5·6·4	III 6 4·6·4	III 6 3·6·4	III 5 3·5·5
III 5 3·5·4	III 5 3·5·4	III 5 3·5·4	III 5 3·5·5	IIc 5 3·3·6	IIc 5 1·2·6	IV 5 3·5·4	IV 5 3·5·4	IV 4 2·4·5	IV 5 4·5·4	IV 5 3·5·4	IV 4 2·4·5	IV 5 4·5·5	CC 3 4·3·7
CC 3 4·3·7	CC 3 4·3·7	V 6 6·6·5	V 6 6·6·5	V 6 5·6·5	V 5 4·5·5	V 5 3·5·5	V 5 4·5·5	V 6 6·6·6	CC 3 4·3·7	CC 3 4·3·7	CC 3 3·3·7	VI 5 3·5·4	VI 5 4·5·4
VI 4 2·4·5	VI 5 4·5·4	VI 5 3·5·4	VI 4 2·4·5	VI 5 3·5·5	Ic 6 6·6·6	Ic 5 6·4·7	Ic 6 4·5·6	IIIc 5 6·5·7	M 3 3·4·3	M 3 3·3·3	M 3 3·3·3	M 3 3·3·3	M 3 3·3·3
M 3 3·3·3	M 3 3·3·3	KUTUZOV 3·8	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R
R	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
D	D	D	5	6	6	7	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5
5	5	5	5	G 6 4·3·5	G 6 4·3·5	G 6 4·3·5	G 6 6·5·5	G 6 6·5·5	VG 7 4·3·5	VG 7 6·5·5	VG 7 5·4·5	G 6 6·6·5	G 7 6·5·6
G 7 5·4·6	G 7 5·4·7	G 7 8·6·5	G 7 3·2·6	I 4 6·5·5	I 4 6·6·5	I 4 6·6·5	I 4 6·5·5	I 4 6·6·5	I 4 6·5·5	I 4 9·8·5	I 4 9·8·5	I 4 3·2·7	I 4 8·7·5
I 5 3·2·7	III 4 5·4·5	III 4 4·3·5	III 4 6·5·5	III 4 6·6·5	III 3 3·2·5	III 3 3·2·5	III 3 5·3·6	III 5 4·3·6	III 4 6·5·5	III 4 2·1·6	IV 5 5·4·5	IV 6 3·2·7	IV 4 5·4·5
IV 4 6·6·5	IV 4 6·5·5	IV 4 6·6·5	IV 4 3·2·7	IV 4 3·2·7	IV 4 3·2·7	IV 4 7·6·5	IV 4 2·1·7	V 4 4·3·5	V 4 4·3·5	V 4 4·3·5	V 4 4·3·5	V 4 4·3·6	V 4 6·5·5
VIII 3 4·3·5	VIII 3 4·3·5	VIII 3 5·4·5	VIII 3 3·2·5	VIII 3 3·2·5	VIII 3 3·2·5	VIII 4 4·3·6	VIII 4 3·2·5	Ic 4 5·4·7	Ic 5 3·2·6	Ic 5 4·3·6	Ic 5 3·2·7	IIc 4 6·5·7	IIc 5 4·3·6
IIc 5 4·3·6	IIc 5 3·2·7	IIIc 4 7·6·7	IIIc 5 4·3·6	IVc 4 7·6·7	IVc 5 5·4·6	IVc 5 3·2·7	NAPOLEONE 3·8	BERTHIER 1·8	MURAT 2·8	DAVOUT 1·8	NEY 3·8	EUGENIO 1·8	JUNOT 1·8

STACCARE E INCOLLARE I FOGLI SU UN CARTONCINO RIGIDO E RITAGLIARE I COUNTERS

BKG CLUB

L'Associazione Europea del Backgammon ha lo scopo di diffondere il gioco del Backgammon. Per raggiungere tale scopo promuove la formazione di Club completamente indipendenti ed autosufficienti. Per le comunicazioni ai Club si avvale di organi di stampa specializzati (per l'Italia "Pergioco").
I Club si impegnano:
1°) a far rispettare le norme internazionali di gioco;
2°) a sottoscrivere almeno un abbonamento all'organo di stampa ufficiale (per l'Italia "Pergioco") in modo da ricevere i notiziari e le comunicazioni;
3°) a comunicare annualmente alla BEA un elenco con il nome ed il cognome dei soci;
4°) a comunicare alla BEA i nominativi di eventuali soci che siano decaduti per qualsiasi motivo.

TORNEO WCT 81/82 A MILANO

Lunedì 31 agosto è iniziato a Milano, al Cium-Cium Backgammon Club di via Pascoli 3 (tel. 271.63.17), un torneo di Backgammon che si protrarrà fino al 15 luglio 1982. Al vincitore andrà il titolo di Campione WCT 81/82 ed un buono-viaggio del valore di un milione offerto dall'Organizzazione.

Nei giorni di lunedì e mercoledì di ogni settimana con esclusione del periodo natalizio e dei giorni festivi si svolgeranno tornei del tipo Go-Tournament, tornei cioè formati con otto giocatori e di diversi livelli a seconda della quota di iscrizione (che chiameremo livello A, B, C).
Il numero dei tornei per ogni serata sarà variabile e dipenderà dal numero dei giocatori che si iscriveranno di volta in volta; non appena si arriverà a 8 giocatori iscritti avrà inizio il torneo. I giocatori eliminati ed eventuali altri che arriveranno nel frattempo daranno vita ad un altro torneo e così via per tutta la serata. Il montepremi, formato da 7 quote d'iscrizione (1 andrà all'organizzazione per coprire le spese), sarà appannaggio del vincitore di ogni singolo torneo; oltre al premio in denaro verrà assegnato un punto al vincitore dei tornei di livello C, due punti per quelli di livello B e tre punti per quelli di livello A.
I punti conquistati nei vari tornei sono personali e non cedibili; se due concorrenti decidono di non disputare la finale i punti in palio vengono divisi a metà. Per i tornei di livello C si svolgeranno partite ai 5 punti, per quelli di livello B ai 7 punti e per quelli di livello C ai 9 punti.
I punti ottenuti dai singoli giocatori verranno utilizzati per la formazione di una classifica generale e, il 15 luglio 1982, i primi otto concorrenti classificati (in caso di indisponibilità di qualcuno dei primi 8, il nono, il decimo e così via) daranno vita ad un Torneo Finale con partite ai 13 punti dal quale uscirà il primo vincitore del WCT 81/82.
Ci congratuliamo per l'ottima iniziativa del Socio BEA Gigi Cavazzi e speriamo in altre simili iniziative che non mancheremo di segnalare in questo notiziario.

TORNEO AL PELLICANO

All'Hotel Pellicano di Porto Ercole si è svolto nei giorni 13, 14 e 15 agosto il primo Torneo del Pellicano BKG Club.
Vincitrice Maria Da Pra che ha battuto in finale Santa Piccinelli. Tra i finalisti il Signor Ennio Emili, Direttore dell'Hotel e la Signora Paola Rossi di Modena.

TORNEO A LA THUILE

Dal 10 al 14 agosto si è tenuto un Torneo a La Thuile con la partecipazione di 30 entusiasti giocatori di tutte le età; il Backgammon viene infatti giocato con lo stesso entusiasmo da giovani ed anziani e serve a mantenere quel contatto tanto utile tra generazioni diverse esercitando nel medesimo tempo il cervello senza annoiare. Vincitore del Torneo un giovane di 18 anni: Marcello Zacchè seguito dal Dott. Alberto Ratti, finalista.

Norme e capricci a Merano

....
4. IL MATCH
4.1 **Il vincitore:** il giocatore che vince sei partite vince il match e il campionato mondiale maschile. Le partite patte non contano e non v'è limite al numero di partite eventualmente disputate.
....
4.12 Se il perdente è il campione del mondo verrà disputato un match di rivincita entro un periodo che va da 12 a 15 mesi dalla fine del primo match ...
....
4.31 Di regola si disputeranno tre partite alla settimana. Ciascun turno di gioco sarà seguito da una giornata per le partite sospese. Il settimo giorno sarà libero.
4.32 Il tempo di riflessione a disposizione di ciascun giocatore è di due ore e mezza per le prime 40 mosse e di un'ora per ogni serie successiva di sedici mosse. Il tempo a disposizione per le partite aggiornate è di sei ore.
....
4.36 Gli organizzatori rispetteranno le feste religiose e nazionali dei giocatori.
4.4 **Rinvii:** 4.41 I giocatori hanno diritto a rinviare tre turni di gioco a loro discrezione salvo il primo turno di gioco notificandolo all'Arbitro principale almeno cinque ore prima dell'inizio del gioco.
....
4.5 **Area di gioco:**
....
4.52 I giocatori non sono autorizzati a portare materiale tecnico o di altra natura e comunque estraneo alla partita all'interno dell'area di gioco che possa comunque disturbare l'avversario.
....
4.58 L'offerta o l'accettazione della patta in una partita aggiornata deve essere accompagnata dalla conferma del giocatore per iscritto.
....
7. GLI SPETTATORI
7.1 ... La distanza minima degli spettatori non deve essere inferiore a dodici metri dal tavolo di gioco.
....
7.23 ... Il rumore che raggiunge il tavolo di gioco non dovrà mai risultare superiore ai 35 decibel ...
....
7.4 Durante il gioco, a partire da mezz'ora prima dell'inizio della partita, gli spettatori non potranno avere:
macchine fotografiche o strumenti atti a qualsiasi registrazione;
completi per il gioco degli scacchi.
Inoltre , gli spettatori non potranno:
parlare, bisbigliare, tossire insistentemente;
passeggiare nella sala di gioco;
stare in piedi — ciascun spettatore dovrà essere comodamente seduto —;
mangiare, bere, fumare, sgranocchiare cibi o beveraggi.
I bimbi non sono ammessi.
19. GIOCATORI, ARBITRI E DELEGAZIONI
....
19.3 ....
Alloggio: Gli arbitri e gli accompagnatori dei giocatori avranno diritto ad una camera con bagno in un hotel di prima categoria. Ciascun giocatore avrà diritto ad un appartamento in un hotel di sua scelta con le eventuali modifiche da lui desiderate più una villa in luogo non noto per salvaguardare la propria privacy.
....
Vitto: Gli arbitri e gli accompagnatori avranno diritto al menu alla carta e al servizio in camera dell'hotel e inoltre a pasti pagati in buoni ristoranti o a un'adeguata diaria per il vitto. I giocatori e i secondi che li accompagnano avranno diritto a mangiare quello che vogliono, di qualunque cosa si tratti, quando vogliono e dove vogliono.
....
Trasporto: ....
Ciascun giocatore avrà diritto ad un'automobile con autista.
Tempo libero: ... I giocatori avranno diritto a frequentare piscine, campi da tennis, bowling, maneggi, biblioteche, musei, concerti, teatri ecc... quando vogliono nei limiti del possibile.
....
Sicurezza: Gli organizzatori assicureranno la sicurezza dei giocatori ricorrendo nell'eventualità al soccorso della polizia o all'impiego di guardie del corpo.
Pratiche amministrative: i giocatori avranno diritto a una macchina da scrivere coi caratteri nella loro lingua, a un duplicatore, a un ufficio con materiale di cancelleria e altro incluso, a una segretaria, al servizio postale e all'uso del telex.
....
10. PREMI E STIPENDI
10.1 Il vincitore del match riceverà il 62.5% del montepremi e il perdente il 37.5% (ndr: il montepremi è di 800.000 franchi svizzeri).
....
10.2 ... Il primo secondo di ciascun giocatore riceverà uno stipendio di 15.000 franchi svizzeri per l'intero match ... il "secondo" secondo di ciascun giocatore ricevedrà uno stipendio di 9.000 franchi svizzeri.

TABELLA DI COMBATTIMENTO

LANCIO DADI	1	4	1	3	1	2	1	1/5	1	1	1,5	1	2	1	3	1	4	1
2	D	/	2	=	1	=	RIT	=	=	RIT	=	=	RIT	1	=	2	=	D
3	D1	D	D	=	2	=	1	=	RIT	1	=	RIT	=	2	RIT	D	=	D1
4	D2	1	D1	D	D	D	2	D1	1	2	RIT	1	=	D	=	D1	RIT	D2
5	R	/	D2	1	D1	D	D	D	2	D1	1	2	RIT	D1	=	D2	=	R
6	R1	/	R	=	D2	1	D1	D	D	D1	2	D1	1	D2	RIT	R	=	R1
7	R2	/	R1	=	R	=	D2	1	D1	D	D	D2	2	R	1	R1	1	R2
8	R1	/	R	=	D2	1	D1	D	D	D	2	D	1	D1	RIT	R	=	R1
9	R	/	D2	=	D1	=	D	=	2	1	1	D	RIT	D	=	D1	=	D2
10	D2	/	D1	=	D	=	2	=	1	=	RIT	1	=	D	=	D	RIT	D1
11	D1	/	D	=	2	=	1	=	RIT	=	=	=	=	1	RIT	2	=	D
12	D	/	2	=	1	=	RIT	=	=	=	=	=	RIT	=	=	1	=	2

RIT = Le unità coinvolte si ritirano di un ex. Se entrano in 20C N. Perdono 1 punto. Se circond. da unità vengono eliminate.
1 = Le unità coinvolte perdono 1 punto difesa dalla prima unità.
2 = Le unità coinvolte perdono 2 punti difesa dalla prima unità.
D D1 D2 = Le unità coinvolte vengono girate, perdono la ZOC, se in ZOC nemica devono ritirarsi e provare il morale non possono attaccare mai, si muovono solo di 2 ex per turno (quando accanto vi è un N° esso rappresenta i punti persi dal gruppo).
R R1 R2 = Le unità coinvolte perdono la ZOC, se in ZOC nemica devono ritirarsi e provare il morale non possono attaccare mai, si muovono solo di 2 ex per turno (quando accanto vi è un N° esso rappresenta i punti persi dal gruppo), in difesa valgono la metà e quando vanno in rotta devono sempre ritirarsi di 2 ex.
ARROTONDAMENTI PER DIFETTO = I rapporti di forza possono essere ridotti (da dichiarare prima del lancio dei dadi). Una unità è eliminata quando perde tutti i suoi punti *difesa*.
Una unità già D o R che subisce un altro D o R perde 1 punto addizionale. Le perdite vengono subite sempre dall'unità in cima.
Tutti i rapporti di forza superiori a 4-1 vengono trattati nello stesso modo.
Tutti i rapporti di forza inferiori a 1-4 portano all'eliminazione dell'unità attaccante.



Ravensburger... una serata

...buon divertimento! Allegri in famiglia, piacevolmente, con intelligenza

per stare insieme, questi e tanti altri giochi



Li troverete nelle cartolerie e in tutti i negozi di giocattoli



Ravensburger

Studio 4 Pubblicità Milano PG 2 81



C&G

Parole Crociate

Parole che si incrociano, dettate dalla prontezza della mente, un gioco affascinante e sempre nuovo perché ogni volta cambia la griglia e lo schema quindi risulta sempre diverso.



Possono partecipare al gioco 2, 3, 4, persone. Ogni giocatore sceglie a caso cinque tessere con lettere e le sistema sull'apposito leggio.
Ognuno prende un egual numero di tessere nere dalla scatola.

A turno i giocatori collocano una tessera nera sul tavoliere disponendo così la griglia per le... ...Parole Crociate.

Il primo giocatore deve ora tentare di formare una parola di senso compiuto, riempiendo lo spazio esatto fra due tessere nere. Le tessere usate vengono rimpiazzate.

Ad esaurimento delle tessere chi ha composto parole utilizzando il maggior numero di tessere, è il vincitore.

Parole Crociate, Lire 14.000.

Invicta GIOCHI

"Proposte intelligenti per il tempo libero".